

***GAME THERAPY* UNTUK MENINGKATKAN *SCHOOL
CONNECTEDNESS* PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA (SMP)**



NASKAH PUBLIKASI

Oleh :

Safirah Firdausi

201410230311348

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2018

***GAME THERAPY* UNTUK MENINGKATKAN *SCHOOL
CONNECTEDNESS* PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA (SMP)**

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi**

Oleh :

Safirah Firdausi

201410230311348

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Safirah Firdausi

Nim : 201410230311348


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 11 April 2018


dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana338 (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

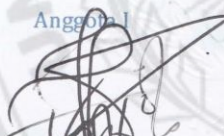
Ketua/Pembimbing I,


Ni'matuzahroh, S. Psi, M. Si.

Sekretaris/Pembimbing II,


Zainul Anwar, S. Psi, M. Psi

Anggota I


Diana Savitri Hidayati, S. Psi, M. Psi

Anggota II


Alifah Nabilah Masturah, S.Psi, MA.

Mengesahkan

Dekan,




Muhammad Saif Yuniardi, M.Psi., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Safirah Firdausi

NIM : 201410230311348

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Game Therapy untuk Meningkatkan *School Connectedness* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

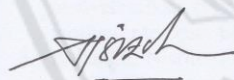
1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, April 2018

Mengetahui

Ketua Program Studi



Siti Maimunah, M.M.,MA

Yang menyatakan



Safirah Firdausi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Game Therapy* untuk Meningkatkan *School Connectedness* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. M. Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ni'matuzahroh, S.Psi., M.Si dan Zainul Anwar, M.Psi. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan menulis skripsi ini dengan baik.
3. Siti Maimunah, M.M. MA selaku Ketua Program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang bersedia meluangkan waktu untuk konsultasi administrasi perihal surat keputusan bimbingan skripsi.
4. Susanti Prasetyaningrum, M.Psi selaku dosen wali penulis yang selama 8 semester ini sangat membantu dan mendukung peneliti dalam bidang akademik maupun non-akademik.
5. Laboratorium Fakultas Psikologi beserta rekan-rekan asisten, dan staff Tata Usaha Fakultas Psikologi untuk setiap dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama ini.
6. Para Siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang, dan Ibu Muliwati selaku kepala sekolah yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di sekolah ini. Tanpa restu, doa dan dukungan semua yang ada di sekolah ini, skripsi ini tidak akan selesai.
7. Papa dan Mama, H. Andy Indradjaya dan Hj. Sri Nurwati yang tiada hentinya mendoakan pagi siang dan malam serta curahan cinta kasih dan sayang yang tiada tara diberikan kepada penulis. Berkat kalian berdua, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan karena beliau berdua merupakan motivator terbesar penulis. Semoga Allah selalu melindungi Papa dan Mama.
8. Kakakku, Nisrina Fadilatur Rifdah yang telah memberikan dukungan penuh, mencurahkan tenaga dan waktunya dalam proses penyelesaian skripsi ini dan juga adekku, Muhammad Rifqi Mustaqim yang juga memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi. Semoga Allah melindungi mereka dan diberi kelancaran dalam segala urusannya.
9. Sahabat sekaligus keluargaku di Malang, para pengurus komunitas Ketimbang Ngemis Malang yang namanya tidak bisa disebutkan satu-satu. Terimakasih atas segala doa dan dukungannya, terutama kepada Mbak Annisatul yang telah meluangkan waktunya membantu penulis ketika penulis kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.

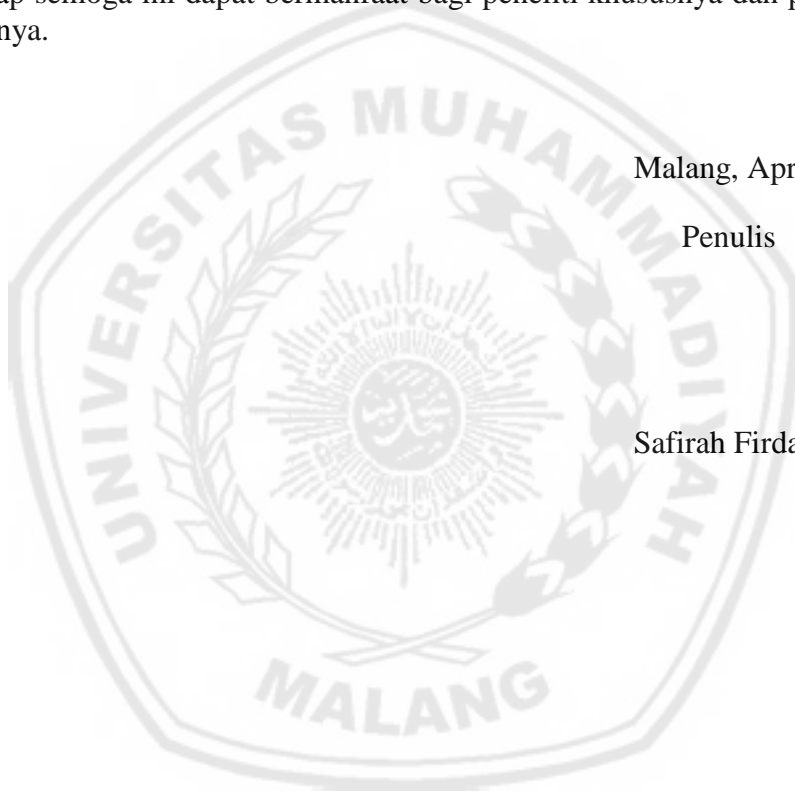
10. Teman-teman Psikologi G 2014, yang selalu ada dan menemani sejak semester awal hingga akhir, ada dalam suka maupun duka. Semoga kita semua dapat menjadi sarjana psikologi yang berguna bagi orang lain.
11. Teman-teman 621 Malang yang selalu memberi dukungan dan doa agar selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga kita semua bisa sukses selalu untuk ke depannya.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dukungan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, April 2018

Penulis

Safirah Firdausi



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
<i>School Connectedness</i>	6
<i>Game Therapy</i>	9
METODE PENELITIAN.....	16
HASIL PENELITIAN.....	20
DISKUSI.....	22
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	25
REFERENSI	26
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian	16
Tabel 2. Prosedur <i>Game</i>	18
Tabel 3. Deskripsi Karakteristik Subjek.....	20
Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogrov.....	22
Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	15
Gambar 2. Grafik rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> sesuai aspek <i>school connectedness</i>	21



GAME THERAPY UNTUK MENINGKATKAN SCHOOL CONNECTEDNESS PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Safirah Firdausi

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

usifirdausi29@gmail.com

School connectedness ialah perasaan seorang siswa merasa nyaman saat berada di sekolah, merasa diperhatikan dan dipedulikan oleh orang-orang yang berada di sekolah dan berpengaruh pada keterlibatan siswa di sekolah, hubungan siswa dengan orang-orang di sekolah serta akademik siswa. *Game therapy* merupakan suatu teknik bermain yang berkaitan erat dengan aspek yang meningkatkan *school connectedness*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *game* dapat meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Alat ukur yang digunakan ialah skala *school connectedness* yang mempunyai reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,954. Subjek penelitian dipilih dengan *purposive sampling* berjumlah 19 siswa SMP yang mempunyai tingkat *school connectedness* rendah dan sedang. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan skor *school connectedness* yang signifikan setelah diberikan perlakuan ($p = 0,002 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intervensi *game* dapat digunakan untuk meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP.

Kata kunci : *game, school connectedness, siswa SMP*

School connectedness is a feeling of how a student feels comfortable in school, to be cared for and to be noticed by the people around he/she in school and how it influences to the student's involvement, student's relationship with the people in the school, and also student academics. Game therapy is a playing technique which is closely related to the aspects that enhance school connectedness of a student. The aim of this research is to know the effectiveness of game therapy to enhance school connectedness of Junior High School students. This research used quasi experimental method with one group pretest- post- test research design. Measuring instrument which is used is the scale of school connectedness that has reliability with 0.954 Cronbach's Alpha. The research subjects were selected by purpose sampling of 19 Junior High School students who have a low and medium level of school connectedness. The result of this study showed a significant change after treatment ($p= 0.002 < 0.05$). From that it can be concluded that game therapy is effective to enhance school connectedness of Junior High School Students.

Keywords: game, school connectedness, Junior High School students

Beberapa masalah yang ada di kalangan remaja ialah masalah kesehatan mental, depresi, bunuh diri. Dari beberapa masalah remaja ini, hal yang sangat berpengaruh

ialah *school connectedness*. Seperti hasil dalam penelitian yang dilakukan (Marraccini & Brier, 2017) bahwa siswa yang memiliki *school connectedness* yang tinggi cenderung melakukan penolakan terhadap pikiran dan perilaku bunuh diri. Selain itu, pengaturan kelas yang positif, anggota kelas yang aktif mengikuti ekstrakurikuler, anggota yang memiliki kedisiplinan yang baik, dan ukuran kelas yang kecil berkaitan dengan tingginya tingkat *school connectedness* (McNeely, Nonnemaker, & Blum, 2002). Begitu pula pada hasil penelitian (Joyce & Early, 2014) bahwa tingkat *school connectedness* yang tinggi sangat signifikan berkaitan dengan rendahnya tingkat depresi. Di samping itu juga terdapat hasil penelitian oleh (Islami, 2016) bahwa perilaku *misbehavior* dinyatakan mempunyai hubungan yang signifikan dengan *school belonging*.

School connectedness ialah dimana seorang siswa merasa diterima, dihargai, dipedulikan, merasa dekat dan merasa didukung oleh orang-orang di lingkungan sekolah (Joyce & Early, 2014). Sedangkan menurut Waters and Cross (2010) *school connectedness* didefinisikan sebagai suatu kepercayaan seorang siswa dimana ia tumbuh di lingkungan sekolah yang peduli terhadap proses pembelajaran siswa itu sendiri dan peduli terhadap mereka sebagai seorang individu. Selain itu juga *school connectedness* mencakup dukungan proses pembelajaran siswa, interaksi yang positif antara guru dan siswa, dan merasa aman dalam lingkungan sekolah. (Marraccini & Brier, 2017)

Siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, mendapatkan nilai akademik yang tinggi dan tidak melakukan perilaku membolos mempunyai *school connectedness* yang tinggi (McNeely et al., 2002). Menurut (Thompson, 2006) indikator dari *school connectedness* yakni menyukai sekolah, mempunyai *sense of belonging* terhadap sekolah yang tinggi, mempunyai hubungan yang positif antara siswa dan guru serta aktif mengikuti semua aktivitas di sekolah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa untuk meningkatkan *school connectedness* dengan salah satu diantaranya ialah mendorong orangtua untuk ikut berpartisipasi dalam aktifitas di sekolah, dan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu cara untuk bisa meningkatkan *school connectedness* pada siswa.

Remaja yang merasa mempunyai hubungan yang kuat dengan keluarganya, rekan-rekannya dan sekolahnya akan sedikit terlibat dalam masalah kesehatan. *School connectedness* juga terbukti dapat mengurangi perilaku *fighting*, *bullying* dan *vandalism* serta mengurangi perilaku *disruptive behaviour* dan tekanan emosional (Allen, Vella-brodrick, & Waters, 2017).

Barber and Schulterman (2008) dalam (Marraccini & Brier, 2017) menyebutkan bahwa *school connectedness* mencakup tiga komponen yang berbeda, yaitu hubungan antar sesama, hubungan terhadap sekolah dan sikap terhadap pentingnya sekolah. Sehingga, termasuk di dalam *school connectedness* ialah *Social affiliations* yakni hubungan positif dalam sekolah, peduli terhadap orang tua yang ada di sekolah, memahami bagaimana berinteraksi dengan orang tua yang ada di

sekolah, *School belonging* yakni merasa menjadi bagian dari sekolah, merasa aman di sekolah, merasa senang di sekolah, *Attitudes about school importance* yakni peduli terhadap sekolah, mencoba melakukan hal yang terbaik untuk sekolah dan *Supportive learning environment* yakni merasa diperlakukan adil, melakukan pekerjaan sesuai dengan ekspektasi.

Siswa yang memiliki *school connectedness* yang tinggi senang untuk pergi ke sekolah, menyukai para guru dan sesama temannya di sekolah, mereka juga serius dalam belajar, memenuhi tugas-tugas yang diberikan guru, dan mengerjakan semua hal dengan baik (Monahan, Oesterle, & Hawkins, 2010). Sesuai dengan pernyataan ini, bahwa perilaku siswa yang tidak senang untuk pergi ke sekolah, tidak menyukai para guru dan sesama temannya di sekolah, tidak serius dalam belajar dan tidak memenuhi tugas yang diberikan guru menunjukkan bahwa siswa memiliki *school connectedness* yang rendah .

Dari beberapa hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa *school connectedness* sangat berpengaruh pada kehidupan remaja. Berdasarkan kasus yang ditemukan di SMP Muhammadiyah 4 Malang, bahwa perilaku keluar kelas saat jam pelajaran sering terjadi. Para siswa sering sekali keluar ketika kelas ketika jam pelajaran tanpa ada sebab yang jelas. Hal yang mereka lakukan ialah pergi ke kamar mandi dan berjalan-jalan di luar kelas. Hal ini berlawanan dengan siswa yang memiliki *school connectedness* yang tinggi senang untuk pergi ke sekolah, menyukai para guru dan sesama temannya di sekolah, mereka juga serius dalam belajar, memenuhi tugas-tugas yang diberikan guru, dan mengerjakan semua hal dengan baik (Monahan et al., 2010)

Alasan mereka keluar kelas saat jam pelajaran berlangsung dan membolos bermacam-macam antara satu siswa dengan yang lainnya berbeda, ada yang hanya malas berada terus-menerus di dalam kelas, jenuh mengikuti pelajaran di sekolah, menghindari salah satu pelajaran yang tidak disukai dan belum mengerjakan tugas salah satu mata pelajaran hari itu. Menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengakui bahwa beberapa alasan ini menunjukkan mereka tidak merasa nyaman berada di sekolah, tidak mempunyai hubungan yang erat antara sesama teman dan gurunya.

Strategi untuk meningkatkan *school connectedness* yang pernah dilakukan ialah dengan menggunakan program RHC (*Raising Healthy Children*) yakni suatu program yang mana ditujukan efektif untuk SAMHSA (*Substance Abuse and Mental Health Services Administration*). RHC ini ialah program untuk meningkatkan keterampilan baik partisipannya dalam konteks keluarga, sekolah, kelompok sebaya dan komunitas yang mencakup pelatihan keterampilan sosial untuk murid pada tingkat sekolah dasar, pelatihan guru untuk meningkatkan metode pengelolaan kelas dan pelatihan untuk para orangtua (Monahan et al., 2010). Dalam meningkatkan *school connectedness* bukanlah hanya tugas dari sekolah itu sendiri, melainkan hasil dari kerja sama antar pendidik kesehatan, bagian administrasi sekolah, anggota komunitas dan para anggota dalam lingkup sekolah (Szucs, 2014).

Penelitian lain untuk meningkatkan *school connectedness* ialah dengan menggunakan program *student leadership teams (SLT)* (Pérez et al., 2017), program *personal transition plan/leadership (PTP/L)* yang mana program ini dibuat untuk membangun *school connectedness* pada siswa sesuai dengan perkembangannya dari mahasiswa baru menjadi mahasiswa senior (Chung-Do, Goebert, Hamagani, Chang, & Hishinuma, 2017), dan dengan cara menumbuhkan rasa sosial dan kompetensi emosional yang mana bisa untuk meningkatkan *school belonging* (Allen et al., 2017) serta dengan program *Advisory Mentoring Program (AMP)* (Angus & Hughes, 2017).

Dari beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan *school connectedness*, belum ada intervensi yang menggunakan *game therapy*. Namun, *game therapy* pernah digunakan untuk meningkatkan *sense of belonging* (Muhaeminah, 2015). *Sense of belonging* merupakan salah satu aspek dari *school connectedness*, maka dengan begitu peneliti ingin menerapkan metode intervensi *game* ini untuk mengetahui adanya perbedaan tingkat *school connectedness* pada siswa SMP setelah diberikan intervensi *game*.

Menurut (Moghadam & Ghanifar, 2015) *game* merupakan salah satu latihan yang paling efektif karena *game* berfungsi sebagai sarana dalam mengasuh dan membantu dalam melatih serta mendidik anak. Dalam permainan kelompok anak akan tahu tentang aturan dan norma sosial seperti: rasa kooperatif dan mengikuti perintah. Anak-anak mengekspresikan perasaan mereka dalam permainan, bakat mereka akan berkembang dan ketakutan mereka akan muncul. *Game* akan menumbuhkan kepribadian anak. Metode *game therapy* dirasa merupakan terapi yang efektif, baik untuk anak-anak, kelompok dan keluarga (Liana Lowenstein, 2010).

Game yang kooperatif terbukti cepat mengatasi hambatan sosial dan menyebabkan lebih banyak memunculkan perilaku prososial, bahkan diantara orang asing. Selain itu juga dapat memunculkan keinginan untuk mulai bekerja sama dalam permainan dan juga dapat meningkatkan sosialisasi antar pemain (Harris, Hancock, & Scott, 2014)

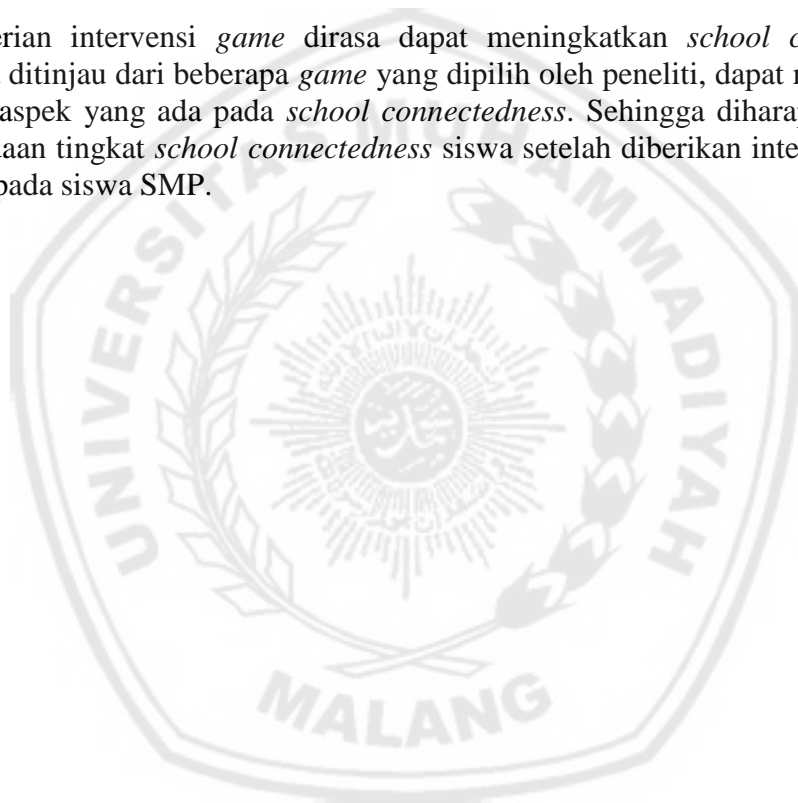
Dalam metode intervensi *game* ini, *game* yang dipilih oleh peneliti ialah *game* yang mana menumbuhkan rasa sosial dan interaksi yang positif sesama siswa. Sehingga dapat meningkatkan *school connectedness*, yang mana di dalamnya mencakup dukungan proses pembelajaran siswa, interaksi yang positif antara guru dan siswa, dan merasa aman dalam lingkungan sekolah. (Marraccini & Brier, 2017).

Yalom, dalam (Eliasa, 2014) menyebutkan beberapa keuntungan dari sebuah kelompok dalam bermain *game* seperti mampu meningkatkan harapan, membangun rasa memiliki, berbagi informasi, menurunkan sisi altruism, memperbaiki kesalahan yang berhubungan dengan fungsi keluarga, menjadi model kemahiran dalam memiliki hubungan, membangun dukungan secara emosional dan dengan katarsis, saling membantu dan membangun kehidupan yang bermakna dan terarah. Dari hasil penelitian oleh (Eliasa, 2014), secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa sebuah

game bisa membangun kepemimpinan karakter seseorang dan berlatih keterampilan komunikatif anggotanya. Pernyataan itu sejalan dengan fungsi permainan yang diajukan oleh Suyanto yaitu permainan menjadi media komunikasi antar anggota, sehingga semuanya bisa berjalan lebih baik.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana *game* dapat meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP. Sedangkan manfaat penelitian ini ialah untuk meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP Muhammadiyah 4 Malang. Sehingga pentingnya penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana perbedaan *school connectedness* siswa setelah diberikan perlakuan berupa intervensi *game*.

Pemberian intervensi *game* dirasa dapat meningkatkan *school connectedness* karena ditinjau dari beberapa *game* yang dipilih oleh peneliti, dapat meningkatkan aspek-aspek yang ada pada *school connectedness*. Sehingga diharapkan terdapat perbedaan tingkat *school connectedness* siswa setelah diberikan intervensi berupa *game* pada siswa SMP.



School Connectedness

Definisi *School Connectedness*

Menurut *Center for Disease Control* (Hauser, 2016) *School connectedness* ialah rasa kepercayaan seorang siswa bahwa guru dan teman-teman sebaya di sekolah peduli terhadap proses pembelajaran mereka dengan baik dan peduli terhadap mereka sebagai seorang individu. Artinya ialah bagaimana seorang siswa merasa bahwa orang dewasa (guru, staff administrasi dan lain sebagainya) serta teman-teman sebayanya pun di sekolah peduli terhadap mereka baik dari sisi akademik pembelajarannya maupun dari sisi lainnya.

Sedangkan definisi *School connectedness* menurut Joyce & Early (2014) ialah dimana seorang siswa merasa diterima, dihargai, dipedulikan, merasa dekat dan merasa didukung oleh orang-orang di dalam lingkungan sekolah. *School connectedness* merupakan suatu hal yang terdiri dari bagaimana keterlibatan siswa saat berada di sekolah mereka, bagaimana motivasi akademis mereka, seberapa positif perasaan mereka terhadap sekolah, dan bagaimana kualitas hubungan siswa dengan guru serta teman-teman sebaya mereka. (Chung-Do et al., 2017)

School connectedness berkaitan dengan beberapa hal yakni perilaku, emosional dan hasil akademik pada remaja Selain itu juga *scholl connectedness* terkait dengan kesehatan mental serta *well-being* selama masa remaja (Monahan et al., 2010). Siswa yang mempunyai rasa keterhubungan yang baik dengan sekolah maka akan baik pada perilakunya, emosionalnya, kesehatan mental dan hasil akademiknya pula akan meningkat.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *school connectedness* ialah suatu perasaan dimana seorang siswa merasa nyaman saat berada di sekolah, merasa diperhatikan dan dipedulikan oleh orang-orang yang berada di lingkungan sekolah yang mana berpengaruh pada keterlibatan siswa di sekolah, hubungan siswa dengan orang-orang di sekolah dan akademik siswa.

Aspek *School Connectedness*

School connectedness didefinisikan dalam berbagai macam, namun indikator umum yang termasuk di dalamnya ialah menyukai sekolah, memiliki *sense of belonging* terhadap sekolah, mempunyai relasi yang baik dengan guru serta teman-teman, dan aktif dalam kegiatan-kegiatan di sekolah (Thompson, 2006). Sehingga dapat dikatakan bahwa seorang siswa memiliki *school connectedness* yang tinggi apabila ia merasakan beberapa hal, seperti senang berada di sekolah, memiliki *sense of belonging* yang tinggi, mempunyai hubungan yang baik dengan guru-guru maupun dengan murid-murid yang lain serta aktif mengikuti kegiatan yang diadakan di sekolah.

Aspek-aspek *school connectedness* ialah (Sugar, 2012) :

- a. *Being like by student*, mempunyai hubungan yang baik dengan sesama siswa dan disukai oleh sesama siswa di sekolah.
- b. *Belonging*, mempunyai rasa kepemilikan terhadap sekolah, menganggap dirinya sebagai bagian dari sekolah dan merasa dihargai atau dipedulikan oleh orang-orang di sekolah.
- c. *Communication*, mempunyai komunikasi yang baik dan terbuka dengan orang-orang yang ada di sekolah.
- d. *Being like by teacher*, mempunyai hubungan yang baik dengan para guru.

Menurut *Centers for Disease Control and Prevention* (2009) *School Connectedness* merupakan salah satu faktor yang berpengaruh baik dalam kesehatan anak maupun dalam proses pembelajaran, siswa yang mempunyai rasa *connectedness* yang tinggi terhadap sekolah maka akan :

- a) Lebih besar kemungkinan untuk sekolah secara teratur, tinggal di sekolah lebih lama, dan mempunyai nilai akademik maupun nilai ujian yang lebih tinggi.
- b) Kecil kemungkinannya untuk merokok, mengonsumsi alcohol atau melakukan hubungan seksual.
- c) Kecil kemungkinannya untuk membawa senjata, terlibat dalam hal kekerasan, atau terluka dari aktivitas yang berbahaya seperti minum minuman keras atau mengemudi tanpa menggunakan sabuk pengaman.
- d) Kecil kemungkinannya untuk mempunyai masalah emosional, menderita gangguan makan atau mempunyai pemikiran dan kesempatan untuk bunuh diri.

Barber and Schulterman (2008) dalam (Marraccini & Brier, 2017) menyebutkan bahwa *school connectedness* mencakup tiga komponen yang berbeda, yaitu hubungan antar sesama, hubungan terhadap sekolah dan sikap terhadap pentingnya sekolah. Sehingga, termasuk di dalam *school connectedness* ialah :

- a. *Social affiliations* : merupakan suatu hubungan positif dalam sekolah, peduli terhadap orang tua yang ada di sekolah dan memahami bagaimana berinteraksi dengan orang tua yang ada di sekolah.
- b. *School belonging* : merasa menjadi bagian dari sekolah, merasa aman di sekolah, merasa senang saat berada di sekolah.
- c. *Attitudes about school importance* : peduli terhadap sekolah, mencoba melakukan hal yang terbaik untuk sekolah.
- d. *Supportive learning environment* : merasa diperlakukan adil, melakukan pekerjaan sesuai dengan ekspektasi.

Secara umum, *school connectedness* terdiri dari dua komponen yang saling tergantung satu sama lain (Monahan et al., 2010) :

- a. *Attachment*, ditandai dengan hubungan yang sangat dekat dengan orang-orang yang berada di sekolah.
- b. *Commitment*, ditandai dengan melakukan segala hal dengan baik saat berada di sekolah.

Faktor-faktor *School Connectedness*

Menurut (Sugar, 2012) faktor-faktor yang terkait dengan *school connectedness* ialah :

1. *Sense of belonging*, mempunyai rasa kepemilikan terhadap sekolah
2. Persepsi disukai oleh teman sebaya, bagaimana berinteraksi dengan teman-teman sebaya di sekolah sehingga ia disukai oleh teman sebayanya
3. Persepsi disukai oleh guru dan orang dewasa lainnya, bagaimana interaksi dengan orang dewasa yang berada di sekolah, seperti guru dan staff sekolah lainnya
4. Komunikasi yang efektif, bagaimana cara komunikasi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekolah
5. Merasa aman, tidak merasa cemas/takut saat berada di sekolah
6. Kepercayaan diri, memiliki kepercayaan diri yang baik
7. Kepuasan akademik, puas terhadap nilai akademik yang dicapai

Faktor-faktor yang dapat meningkatkan *school connectedness* (Centre for Disease Control and Prevention, 2009) :

1. *Adult Support* (Dukungan orang dewasa di sekolah) : Para staf (orang dewasa) yang ada di sekolah dapat mendedikasikan waktunya, perhatiannya dan memberikan dukungan emosional kepada para siswa. Anak-anak dan remaja yang merasa didukung oleh orang-orang dewasa yang penting dalam hidupnya akan merasa lebih terikat dengan sekolah. Para siswa membutuhkan rasa bahwa orang dewasa di sekolah peduli terhadap mereka secara individual tentang prestasi akademik mereka.
2. *Belonging to a Positive Peer Group* (Memiliki kelompok sebaya yang positif) : Hubungan yang stabil/ hubungan yang baik terhadap kelompok sebaya dapat meningkatkan persepsi siswa terhadap sekolah. Kesehatan siswa dan hasil pendidikannya terpengaruh oleh karakteristik teman sebayanya, seperti bagaimana kompeten para teman sebayanya secara sosial, bagaimanakah dukungan kelompok teman sebayanya dalam perilaku tolong menolong (terlibat dalam aktivitas sekolah, memenuhi pekerjaan rumah bersama, dan saling menolong).
3. *Commitment to Education* (Komitmen terhadap Pendidikan) : Mempunyai kepercayaan bahwa sekolah penting untuk masa depan diri sendiri dan memahami bahwa orang dewasa di sekolah membimbing untuk Pendidikan

mereka serta dapat membuat siswa terikat dalam belajar dan terlibat dalam aktifitas sekolah.

4. *School Environment* (Lingkungan sekolah) : Lingkungan sekolah yang positif serta iklim psikososial yang mendukung dapat meningkatkan *school connectedness* siswa. Lingkungan sekolah yang positif ditandai dengan saling peduli dan saling mendukung, berkesempatan untuk berpartisipasi dalam aktifitas sekolah dan berbagi hal positif serta mempunyai tujuan yang sama.

Strategi untuk meningkatkan *school connectedness* (Centers for Disease Control and Prevention, 2009) :

1. Menciptakan proses pengambilan keputusan yang memudahkan siswa, keluarga dan komunitas
2. Menyediakan pendidikan dan kesempatan untuk memungkingkan keluarga ikut aktif terlibat dalam pendidikan anak-anak serta kehidupan sekolahnya.
3. Menyediakan pendidikan, emosional dan keterampilan sosial untuk siswa dirasa perlu agar terikat secara aktif di sekolah.
4. Menggunakan pengaturan kelas yang efektif dan metode pembelajaran untuk membuat lingkungan belajar yang positif.
5. Memberikan pengembangan profesional dan dukungan untuk guru serta staf sekolah lainnya untuk memungkinkan mereka memenuhi beragam kebutuhan kognitif, emosional dan sosial anak-anak dan remaja.
6. Menciptakan hubungan saling percaya dan peduli dengan komunikasi terbuka antara guru, staf, siswa dan keluarga.

Game Therapy

Game Therapy menurut (Moghadam & Ghanifar, 2015) ialah suatu teknik dimana dapat membantu masalah pada anak-anak di tangan anak-anak itu sendiri dan juga perlu diketahui bahwa *game* bagi anak-anak merupakan cara yang alami untuk mengenal diri mereka dan bertindak sesuai dengan kognisinya. Sehingga *game therapy* dapat digunakan untuk mengobati/ terapi beberapa gangguan mental dan gangguan perilaku anak. Metode *game therapy* dirasa merupakan terapi yang efektif, baik untuk anak-anak, kelompok dan keluarga (Liana Lowenstein, 2010). Peneliti mengambil 6 macam *game* dari (Liana Lowenstein, 2010) yang sederhana dan sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada *school connectedness*.

Game yang kooperatif terbukti cepat mengatasi hambatan sosial dan menyebabkan lebih banyak memunculkan perilaku prososial, bahkan diantara orang asing. Selain itu juga dapat memunculkan keinginan untuk mulai bekerja sama dalam permainan dan juga dapat meningkatkan sosialisasi antar pemain (Harris et al., 2014). Sehingga *game* yang akan digunakan oleh peneliti kali ini ialah *game* yang kooperatif.

Menurut Suwarjo & Eva Imania dalam (Eliasa, 2014) permainan yang sederhana bisa meningkatkan kerjasama dan kemampuan sosial anggota, berlatih komunikasi dan untuk meningkatkan manajemen emosional. Lebih dari pada itu, permainan

yang sederhana juga bisa membangun harga diri, untuk meningkatkan kekompakan kelompok dan untuk memperkuat peran anggota kelompok. Selanjutnya, keuntungan dari fasilitator sebagai pemimpin kelompok adalah untuk mengamati anggotanya dengan membandingkan aktivitas yang terjadi sebelum dan sesudah. Bisa dilihat siapa yang mendominasi kegiatan kelompok, siapa yang pemalu, yang memiliki harga diri rendah, yang terisolasi, siapakah pemimpin yang baik, bagaimana kemampuan kelompok dalam kondisi kelompok yang berbeda, apakah ada dinamisme kelompok yang dibawa dalam diskusi, belajar bagaimana berhubungan dengan anggota lain, bagaimana mengukur kemampuan diri dan solidaritas tinggi, dan ada pengorbanan diri untuk kebersamaan kelompok.

Dalam (Eliasa, 2014) Abraham Maslow dan ahli kepribadian lainnya seperti Adler, Sullivan, Erick Fromm dan Horney bersikeras bahwa fungsi kebersamaan dalam kelompok, terutama bermain ialah untuk membangun kepribadian manusia, untuk membangun konteks sosial melalui kepentingan sosial, untuk membawa kebutuhan yang melekat, dan memaksa memiliki rasa memiliki satu sama lain, terhindar dari isolasi, membangun kerjasama, untuk mengurangi masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal (Schaefer, 2003). Teori ini membawa nilai bahwa sebuah kelompok dalam permainan menjadi langkah kuratif yang diterapkan untuk semua jenis karakteristik orang dewasa.

Yalom, dalam (Eliasa, 2014) menyebutkan beberapa keuntungan dari sebuah kelompok dalam bermain game ialah mampu meningkatkan harapan, membangun rasa memiliki, berbagi informasi, menurunkan sisi altruisme, memperbaiki kesalahan yang berhubungan dengan fungsi keluarga, menjadi model kemahiran dalam memiliki hubungan, membangun dukungan secara emosional dan dengan katarsis, saling membantu serta membangun kehidupan yang bermakna dan terarah.

Dari hasil penelitian oleh (Eliasa, 2014), secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa sebuah game bisa membangun kepemimpinan karakter seseorang dan berlatih keterampilan komunikatif anggotanya. Pernyataan itu sejalan dengan fungsi permainan yang diajukan oleh Suyanto yaitu permainan menjadi media komunikasi antar anggota, sehingga semuanya bisa berjalan lebih baik. Dukungan dari orang lain juga memotivasi tim untuk bertindak dan bekerja keras. Selain itu, didukung oleh Rein yang menjelaskan bahwa kehadiran orang lain bisa berakselerasi untuk memecahkan masalah dalam suatu kelompok.

Beberapa *game* yang digunakan ialah :

1. *Colored Candy Go Around : Game* ini disusun oleh Katherine Arkell (Liana Lowenstein, 2010). Yang mana dapat digunakan dalam terapi keluarga atau sebuah kelompok. Tujuan dari permainan ini ialah mengumpulkan informasi tentang setiap individu dalam sebuah kelompok, meningkatkan komunikasi yang terbuka antar individu dalam sebuah kelompok dan mengidentifikasi apa yang bisa dikembangkan atau diubah dari diri sendiri terkait kelompok. Bahan yang digunakan dalam permainan ini ialah permen warna warni/ bisa diganti dengan jelly yang berwarna. Dalam permainan

ini, permen diberikan kepada setiap peserta dengan warna yang berbeda dan setiap warna permen mempunyai instruksi yang berbeda. Instruksinya ialah tidak membolehkan untuk memakan permen tersebut. Kemudian mintalah seseorang untuk menunjukkan warna permen apa yang ia miliki, dan menjawab pertanyaan sesuai dengan warna permen yang ia miliki.

Hijau : Mendeskripsikan diri

Purple : Apa yang membuatmu bahagia di sekolah

Orange : Apa yang akan ditingkatkan dari diri sendiri berkaitan dengan sekolah

Merah : Hal yang kamu khawatirkan/ takutkan di sekolah

Kuning : Sesuatu yang menyenangkan tentang sekolah

Pastikan semua mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan warna permen yang ia dapatkan.

2. *Mirroring Activity*, yang disusun oleh Evangeline Munns (Liana Lowenstein, 2010). Tujuan dari permainan ini adalah meningkatkan kelekatan antar dua atau beberapa orang dalam sebuah kelompok, meningkatkan *self control*, meningkatkan kemampuan untuk mengikuti arahan/perintah dari orang lain. Instruksi dari permainan ini ialah : “Saya ingin kamu berdiri di depan saya (dua langkah di depan). Kamu menjadi cermin saya. Apa saja yang saya lakukan, kamu harus mencoba untuk melakukannya juga, dengan sama persis seperti apa yang saya lakukan, sehingga kamu adalah cermin saya. Saya akan bergerak dengan pelan sehingga kamu mempunyai kesempatan untuk bisa berpikir apa yang akan saya lakukan, sehingga kita bisa melakukan itu secara bersamaan. Kita tidak bisa bersentuhan satu sama lain. Saya akan memperagakannya terlebih dahulu, kemudian selanjutnya bergantian. Siap? Mulai” Hal ini dilakukan secara bergiliran sampai semua peserta mendapatkan giliran.
3. *Feelings hide and seek*, permainan yang disusun oleh Sueann Kenney-Noziska (Liana Lowenstein, 2010) yang bertujuan untuk menyediakan tempat yang aman bagi peserta untuk mengungkapkan apa yang dirasakannya, meningkatkan komunikasi terbuka mengenai berbagai emosi yang dirasakan dan memperkuat hubungan antar satu individu dengan yang lainnya dalam sebuah kelompok. Dalam permainan ini bermain petak umpet dengan menggunakan kartu. Kartu yang berisikan berbagai macam perasaan (sedih, senang, marah dsb) disembunyikan di tempat-tempat tertentu. Kemudian, diberikan instruksi/penjelasan bahwa di berbagai situasi, terkadang banyak orang yang menyembunyikan apa yang ia rasakan terhadap orang lain. Sehingga dalam permainan ini, setiap peserta akan mencari kartu yang tersembunyi yang sesuai dengan perasaan apa yang ia sembunyikan, kemudian mengungkapkan apa yang ia rasakan tersebut serta menjelaskan kenapa ia harus menyembunyikan hal tersebut.
4. *Popsicle stick stack*, disusun oleh Brijin Gardner (Liana Lowenstein, 2010) yang bertujuan untuk menyediakan tantangan dan menilai fungsi dalam sebuah kelompok, mengevaluasi dan meningkatkan kemampuan individu untuk bekerjasama dalam tim dan meningkatkan positif verbalisasi dalam

anggota sebuah kelompok. partisipan dibagi rata menjadi kelompok kecil. Instruksi dalam permainan ini ialah :

- a. Sebagai sebuah kelompok, tantangannya ialah untuk menyeimbangkan semua stik eskrim ini diatas gelas cup.
 - b. Setiap orang harus mendapatkan giliran untuk meletakkan hanya satu stik eskrim setiap gilirannya.
 - c. Setiap orang hanya boleh memegang stik miliknya sendiri, tidak boleh menggeser atau memegang stik milik temannya.
 - d. Pada permainan ini dilakukan tanpa ada suara, mengarahkan teman, berbisik atau suara apa pun yang lain. Sehingga dalam meletakkan stik, dilakukan secara bebas namun bergantian, tidak boleh dalam waktu yang bersamaan. Siapapun boleh meletakkan stiknya kapan pun, setelah giliran siapa pun asalkan tidak bersamaan dengan peserta yang lainnya.
 - e. Apabila stik jatuh ke dalam gelas, maka permainan dimulai dari awal.
 - f. Sebelum permainan dimulai kembali, didiskusikan terlebih dahulu apa yang terjadi pada kelompok tersebut.
5. *You're Star*, permainan yang disusun oleh Jodi Crane (Liana Lowenstein, 2010) yang bertujuan untuk meningkatkan *self-esteem* dengan cara menumbuhkan rasa kesadaran mencintai satu sama lain, peduli satu sama lain dan saling menolong satu sama lain. Dalam permainan ini setiap peserta diberikan sebuah kertas yang mana di tengah kertas itu tertulis namanya. Kemudian mintalah setiap peserta untuk menggambarkan bintang-bintang di sekeliling namanya yang mana di dalam bintang tersebut tuliskan nama orang di sekolah yang peduli terhadap dia. Nama yang ditulis boleh teman, guru atau staff sekolah lainnya. Setelah selesai menulis, didiskusikan bersama mengenai siapa saja yang mereka tulis di bintang tersebut.
 6. *My wish for you*, permainan yang disusun oleh Abbie M. Flinner (Liana Lowenstein, 2010) yang bertujuan untuk meningkatkan pikiran positif tentang diri, mendorong rasa peduli terhadap orang lain. Setiap partisipan diberikan kertas, yang mana pada kertas tersebut tuliskan kata "My Wish For You". Setelah itu setiap orang menuliskan namanya di bagian bawah dari tulisan tersebut. Setelah itu, kertas itu digilir ke sebelah kiri, dan setiap orang harus menuliskan harapannya terhadap sang pemilik kertas terait hal-hal yang berhubungan dengan sekolah. Setelah kertas kembali pada pemiliknya, pemiliknya membaca harapan itu dengan keras dalam forum dan mendiskusikannya bersama.

School Connectedness dan Game

Definisi *school connectedness* ialah suatu perasaan dimana seorang siswa merasa nyaman saat berada di sekolah, merasa diperhatikan dan dipedulikan oleh orang-orang yang berada di lingkungan sekolah yang mana berpengaruh pada keterlibatan siswa di sekolah, hubungan siswa dengan orang-orang di sekolah dan akademik siswa.

Aspek-aspek *school connectedness* ialah (Sugar, 2012) *being like by student* (disukai oleh sesama siswa), *belonging* (mempunyai rasa kepemilikan), *communication* (mempunyai cara komunikasi yang baik dengan orang lain) dan *being like by teacher* (disukai oleh guru). Sedangkan faktor-faktor yang dapat meningkatkan *school connectedness* (Centre for Disease Control and Prevention, 2009) ialah *Adult Support* (Dukungan orang dewasa di sekolah), *Belonging to a Positive Peer Group* (Memiliki kelompok sebaya yang positif), *Commitment to Education* (Komitmen terhadap Pendidikan) dan *School Environment* (Lingkungan sekolah).

Definisi *game* dikutip dari Ericsson, yang mengatakan bahwa "Game adalah kinerja milik seseorang, upaya untuk menyelaraskan proses – proses fisik dan sosial diri". Pada pendidikan masa kini, *game* merupakan salah satu latihan yang paling efektif karena *game* berfungsi sebagai sarana dalam mengasuh dan membantu dalam melatih serta mendidik anak. Dalam permainan kelompok anak akan tahu tentang aturan dan norma sosial seperti: rasa kooperatif dan mengikuti perintah. Anak-anak mengekspresikan perasaan mereka dalam permainan, bakat mereka akan berkembang dan ketakutan mereka akan muncul. Game akan menumbuhkan kepribadian anak (Moghadam & Ghanifar, 2015).

Game yang kooperatif terbukti cepat mengatasi hambatan sosial dan menyebabkan lebih banyak memunculkan perilaku prososial, bahkan diantara orang asing. Selain itu juga dapat memunculkan keinginan untuk mulai bekerja sama dalam permainan dan juga dapat meningkatkan sosialisasi antar pemain (Harris et al., 2014). Menurut Suwarjo & Eva Imania dalam (Eliasa, 2014) permainan yang sederhana bisa meningkatkan kerjasama dan kemampuan sosial anggota, berlatih komunikasi dan untuk meningkatkan manajemen emosional. Lebih dari pada itu, permainan yang sederhana juga bisa membangun harga diri, untuk meningkatkan kekompakan kelompok dan untuk memperkuat peran anggota kelompok. Sehingga untuk meningkatkan *school of connectedness* siswa menggunakan *game* kooperatif yang sederhana, yang mana dapat menumbuhkan hubungan sosial yang baik antar teman sebaya melatih komunikasi yang baik (*open communication*) yang mana hal ini merupakan beberapa faktor dan aspek yang dapat meningkatkan *school connectedness*.

Beberapa *game* yang digunakan ialah *colored candy go around*, *mirroring activity*, *feelings hide and seek*, *popsicle stick stack*, *you're my star* dan *my wish for you*. Dalam permainan *colored candy go around* (Liana Lowenstein, 2010), anak akan berlatih bercerita kepada teman-temannya, berlatih *open communication* dan hal ini terkait dengan aspek *school connectedness* yaitu aspek *communication*. Sedangkan dalam permainan *mirroring activity* (Liana Lowenstein, 2010), anak akan bermain menjadi cermin bagi teman yang lain yang mana hal ini membantu memunculkan salah satu aspek *school connectedness* yaitu aspek *belonging* dan *communication*.

Dalam permainan *feelings hide and seek* (Liana Lowenstein, 2010) anak akan bermain petak umpet yang kemudian membuat mereka bercerita tentang perasaan

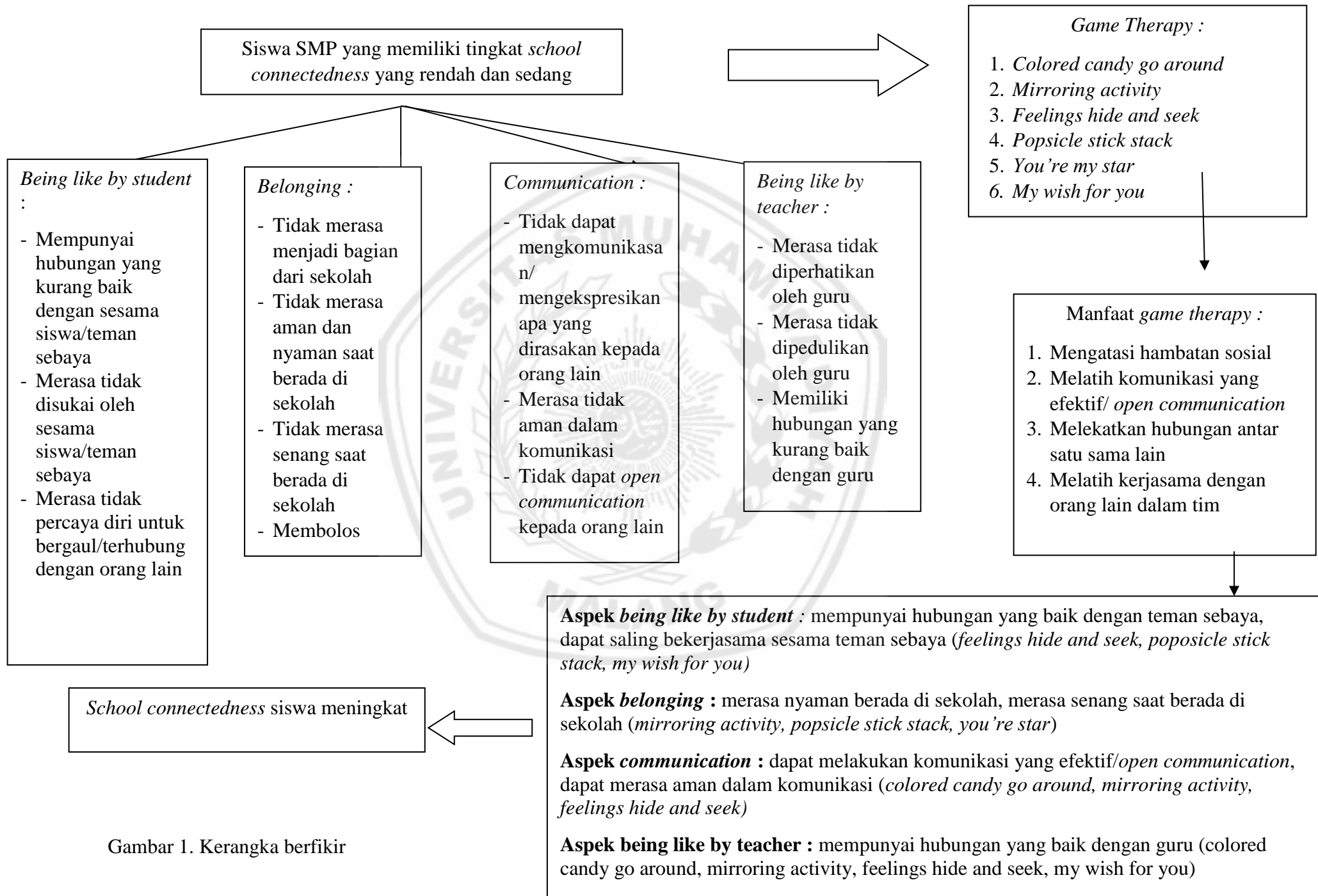
yang selama ini mereka sembunyikan terkait dengan hal-hal di sekolah, hal ini meningkatkan komunikasi terbuka antar satu sama lain dan juga memperkuat hubungan dalam suatu kelompok. Permainan ini sesuai dengan aspek *communication* dan *being like by student*. Permainan yang selanjutnya ialah *popsicle stick stack* (Liana Lowenstein, 2010), yang mana dalam permainan ini melatih kekompakan antar individu dalam suatu kelompok, yang sesuai dengan aspek *school connectedness* yaitu *belonging* dan *being like by student*.

Permainan *you're star* (Liana Lowenstein, 2010), ialah menuliskan nama-nama orang di sekolah yang peduli terhadap dirinya dan kemudian mendiskusikan bersama teman-teman yang lain tentang apa yang ia tuliskan, dalam permainan ini meningkatkan *self-esteem* dengan cara menumbuhkan rasa kesadaran mencintai satu sama lain, peduli satu sama lain, dan saling menolong satu sama lain yang mana hal ini sesuai dengan aspek *school connectedness* yaitu *being like by student* dan *belonging*.

Permainan yang terakhir ialah *my wish for you* (Liana Lowenstein, 2010), yang mana dalam permainan ini menuliskan harapan terhadap orang lain yang berada di sekolah terkait pesan apa yang ingin disampaikan kepada orang tersebut. Dalam hal ini, akan menumbuhkan rasa saling menghargai satu sama lain dan rasa diterima oleh orang lain. Aspek *school connectedness* yang ditingkatkan dalam permainan ini ialah *being like by student* and *being like by teacher*.

Hipotesa

Intervensi *game* dapat meningkatkan *school of connectedness* pada siswa SMP



Gambar 1. Kerangka berfikir

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen, *one-group pretest-posttest design* yakni pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Di awal penelitian dilakukan pengukuran terkait *school connectedness* lalu kemudian diberikan perlakuan berupa intervensi *game*, selanjutnya dilakukan kembali pengukuran *school connectedness* dengan alat ukur yang sama. Rancangan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 (Seniati, Yulianto, & Setiadi, 2005)

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Pengukuran (O1) →	Manipulasi (X)	→	Pengukuran (O2)
-------------------	----------------	---	-----------------

Keterangan :

O1 = pengukuran sebelum intervensi (*pretest*)

X = intervensi

O2 = pengukuran setelah intervensi (*posttest*)

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan metode intervensi *game* dengan tujuan untuk meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP 4 Muhammadiyah Malang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa SMP 4 Muhammadiyah Malang yang memiliki skor skala *school connectedness* yang berada pada kategori sedang dan rendah, baik perempuan atau laki-laki. Pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan subjek sesuai dengan karakter yang dikehendaki, diberikan skala *school connectedness* dan menentukan subjek didasarkan pada kategori yang sedang dan rendah menurut skor skala. Jumlah subjek dalam penelitian ini ialah 19 siswa, kelas 7 SMP 4 Muhammadiyah Malang.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian kali ini terdapat dua variabel, yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Yang menjadi variabel bebas (X) ialah *game* dan variabel terikatnya (Y) ialah *school connectedness*.

Game ialah suatu perlakuan/intervensi berupa permainan (*Colored Candy Go Around, Mirroring Activity, Feelings hide and seek, Popsicle stick stack, You're Star* dan *My wish for you*) yang bersifat kooperatif. Dengan perlakuan ini diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dan kemampuan sosial anggota, berlatih komunikasi.

School Connectedness ialah suatu keadaan dimana siswa percaya bahwa orang-orang yang ada di lingkungan sekolah (guru, staf, teman sebaya) peduli terhadap dirinya. Baik dari sisi akademiknya atau pun sisi non-akademik. Disini siswa akan merasa dipedulikan, dihargai, diperhatikan oleh orang-orang yang ada di lingkungan sekolah. Dalam *school connectedness* terdapat hubungan antar siswa dengan guru dan hubungan antar siswa. Dengan *game therapy* dapat menumbuhkan hubungan sosial yang baik antar teman sebaya melatih komunikasi yang baik (*open communication*) yang mana hal ini merupakan beberapa faktor dan aspek yang dapat meningkatkan *school connectedness*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini ialah menggunakan instrument penelitian berupa skala likert. Skala yang digunakan ialah skala *school connectedness* yang diadaptasi dari (Maisyah, 2017) dengan 4 aspek *school connectedness*, yaitu *being like by student* (disukai oleh sesama siswa), *belonging* (mempunyai rasa kepemilikan), *communication* (mempunyai cara komunikasi yang baik dengan orang lain) dan *being like by teacher* (disukai oleh guru). Jumlah total item skala ini ialah 40, namun setelah dilakukan uji validitas dengan 42 responden siswa SMP PGRI 1 Karangploso pada skala ini terdapat 11 item yang tidak valid dan dihapus. Sehingga total item pada skala ini menjadi 29 item. Indeks validitas pada skala ini ialah 0,304 dan reliabilitas pada skala *school connectedness* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,954 yang artinya item-item pada skala ini mempunyai reliabilitas yang baik.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Penelitian ini mulai dilakukan dengan beberapa tahapan/ prosedur, yakni prosedur yang pertama ialah mencari instansi untuk melakukan penelitian kemudian mulai melakukan observasi, wawancara dan menyebarkan skala *school connectedness*. Setelah mendapatkan sekolah untuk penelitian, peneliti melakukan observasi awal kepada para siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang, tentang bagaimana keseharian para siswa di sekolah dan selanjutnya melakukan wawancara kepada beberapa siswa terkait hal-hal yang terkait dengan *school connectedness*.

Tahapan selanjutnya ialah melakukan *screening* terhadap para siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang, mana siswa yang sesuai untuk menjadi subjek penelitian dengan diberikan skala *school connectedness*. Skala *school connectedness* yang diberikan ini sebelumnya sudah melalui proses *try out* pada 42 responden siswa SMP. Siswa yang memperoleh skor dengan kategori sedang dan rendah, dijadikan subjek penelitian kemudian diberikan intervensi / perlakuan berupa *game*. Hasil skala yang sudah diberikan di awal ini dijadikan sebagai data *pre-test*.

Selanjutnya ialah mulai dilakukan intervensi pada kelompok siswa yang mempunyai tingkat *school connectedness* sedang dan rendah. Intervensi yang diberikan ialah *game*. Intervensi dilakukan selama 6 sesi.

Sesi pertama dilakukan pada 16 Maret 2018, kemudian sesi kedua dan ketiga dilakukan pada 19 Maret 2018, sesi keempat dilakukan pada 20 Maret 2018, sesi

kelima dilakukan pada 26 Maret 2018 dan sesi keenam dilakukan pada 27 Maret 2018.

Tabel 2. Prosedur Game

<i>Game</i>	Keterkaitan dengan aspek <i>School Connectedness</i>
<i>Colored Candy Go Around</i>	Anak akan bercerita mengenai hal-hal terkait dengan sekolah sesuai dengan instruksi yang berbeda setiap warna. Dengan demikian maka anak akan bercerita satu sama lain dan <i>open communication</i> . Hal ini sesuai dengan aspek <i>communication</i> .
<i>Mirroring Activity</i>	Anak akan menjadi cermin bagi temannya yang lain, sehingga ia akan menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dalam hal ini sesuai dengan aspek <i>belonging</i> (kelekatan) dan <i>communication</i>
<i>Feelings hide and seek</i>	Dalam permainan ini bermain petak umpet dengan menggunakan kartu. Kartu yang berisikan berbagai macam perasaan (sedih, senang, marah dsb) disembunyikan di tempat-tempat tertentu. Kemudian, diberikan instruksi/penjelasan bahwa di berbagai situasi, terkadang banyak orang yang menyembunyikan apa yang ia rasakan terhadap orang lain. Sehingga dalam permainan ini, setiap peserta akan mencari kartu yang tersembunyi yang sesuai dengan perasaan apa yang ia sembunyikan, kemudian mengungkapkan apa yang ia rasakan tersebut serta menjelaskan kenapa ia harus menyembunyikan hal tersebut. Anak akan mengungkapkan apa yang dirasakannya, hal ini meningkatkan komunikasi terbuka mengenai berbagai emosi yang dirasakan dan memperkuat hubungan antar satu individu dengan yang lainnya dalam sebuah

	kelompok.Sesuai dengan aspek <i>communication, being like by student</i>
<i>Popsicle Stick Stuck</i>	Menyusun stik di atas gelas secara berkelompok dan tanpa menggunakan instruksi tentang siapa yang boleh menyusun terlebih dahulu. Permainan dilakukan tanpa suara. Hal ini melatih kekompakan antar kelompok dan sesuai dengan aspek <i>belonging, being like by student</i> .
<i>You're Star</i>	Dalam permainan ini setiap peserta diberikan sebuah kertas yang mana di tengah kertas itu tertulis namanya. Kemudian mintalah setiap peserta untuk menggambarkan bintang-bintang di sekeliling namanya yang mana di dalam bintang tersebut tuliskan nama orang di sekolah yang peduli terhadap dia. Nama yang ditulis boleh teman, guru atau staff sekolah lainnya. Setelah selesai menulis, didiskusikan bersama mengenai siapa saja yang mereka tulis di bintang tersebut. Hal ini meningkatkan <i>self-esteem</i> dengan cara menumbuhkan rasa kesadaran mencintai satu sama lain, peduli satu sama lain dan saling menolong satu sama lain. Sesuai dengan aspek <i>being like by student, belonging</i> .
<i>My Wish For You</i>	Menuliskan harapan kepada orang lain tentang apa yang ingin disampaikan dan sebagai pengingat untuk orang lain. Anak yang membuat pesan bagi temannya akan merasa dihargai dan diterima. Termasuk dalam aspek <i>being like by student</i> .

Analisa data penelitian menggunakan SPSS *for windows* versi 21. Pengujian yang pertama ialah dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk menganalisis kenormalan data yang didapatkan. Setelah analisis kenormalan data, data yang diperoleh

berdistribusi normal sehingga selanjutnya data yang diperoleh baik *pre-test* maupun *post-test* diinput dan diolah dengan menggunakan analisis parametrik uji *Paired Sample T-Test*, untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada 19 siswa SMP Muhammadiyah 4 Malang yang mempunyai tingkat *school connectedness* sedang dan rendah. Di bawah ini akan dijelaskan deskripsi mengenai hasil penelitian, baik deskripsi subjek dan hasil *pre-test* dan *post-test*.

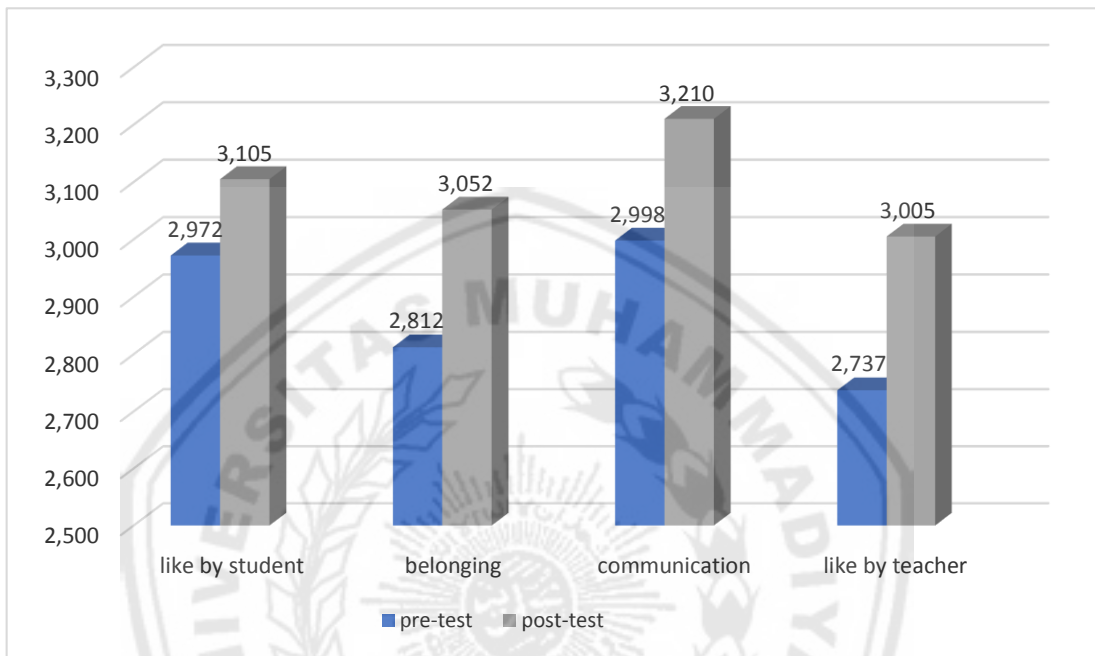
Tabel 3. Deskripsi Karakteristik Subjek

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Presentase
Jenis kelamin	Laki-laki	12	63,2%
	Perempuan	7	36,8%
	Total	19	100%
Usia	12 tahun	2	10,5%
	13 tahun	10	52,6%
	14 tahun	6	31,6%
	16 tahun	1	5,3%
	Total	19	100%
Kelas	Kelas 7	19	100%
	Total	19	100%
Klasifikasi skor <i>pre-test school connectedness</i>	Sedang	17	89,5%
	Rendah	2	10,5%
	Total	19	100%
Klasifikasi skor <i>post-test school connectedness</i>	Tinggi	7	36,8%
	Sedang	11	57,9%
	Rendah	1	5,3%
	Total	19	100%

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa subjek terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan dengan presentase 36,8%. Sedangkan dalam kategori usia subjek, presentase terbesar ialah 52,6% yaitu berusia 13 tahun dengan jumlah 10 siswa dari 19 siswa. Kelompok eksperimen ini diambil dari siswa kelas 7 di SMP Muhammadiyah 4 Malang yang memiliki skor *pre-test* dengan kategori sedang dan rendah. Tidak dilakukan pengacakan subjek di dalam penelitian ini karena penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen.

Klasifikasi skor *pre-test* dengan kategori sedang ialah sebesar 89,5% dengan jumlah subjek 17 orang dan dengan kategori rendah sebesar 10,5% dengan jumlah subjek 2 orang. Namun setelah diberikan perlakuan berupa *game therapy* terdapat perbedaan pada hasil *post-test*, yakni terdapat 7 orang dengan presentase 36,8%

yang termasuk dalam kategori tinggi, 57,9% termasuk dalam kategori sedang. Terlihat perbedaan pula pada hasil *post-test* yakni presentase subjek dalam kategori rendah menurun, dari 10,5% menjadi 5,3%.



Gambar 2. Grafik rata-rata *pre-test* dan *post-test* sesuai aspek *school connectedness*

Dari penjabaran grafik diatas, dapat diketahui bahwa hasil *post-test* tingkat *school connectedness* mengalami peningkatan rata-rata pada keseluruhan aspek setelah diberikan perlakuan berupa *game*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan *game* mampu meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP dari segala aspeknya.

Pada aspek *like by student*, terlihat peningkatan sebesar 0,133. Sedangkan pada aspek *belonging*, terlihat peningkatan sebesar 0,24. Pada aspek *communication* meningkat sebesar 0,212 dan pada aspek *like by teacher* terjadi peningkatan sebesar 0,268. Peningkatan yang sangat signifikan terjadi pada aspek *like by teacher* dan *belonging*. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa *game* dapat digunakan untuk meningkatkan *school connectedness* dari keempat aspek yang ada.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov

Kelompok	N	Nilai signifikasi	Kesimpulan
----------	---	-------------------	------------

		Pre-test	Post-test	
Eksperimen	19	0,940	0,999	Berdistribusi Normal

Berdasarkan uji *Komlmgrov-Smirnov* didapatkan hasil signifikasi pada skala *pre-test* sebesar 0,940 dan hasil signifikasi pada skala *post-test* sebesar 0,999. Menurut hasil ini, diketahui bahwa data berdistribusi normal karena hasil signifikasi *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Kelompok	N	Rata-rata Skor		t	p	Kesimpulan
		Pre-Test	Post-Test			
Eksperimen	19	80,53	89,47	-3,563	0,002	Ada perbedaan yang sangat signifikan

Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* diketahui bahwa nilai *p* pada kelompok subjek ialah $p=0,002 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen, hal ini juga dikuatkan dengan perbedaan rata-rata skor pada *pre-test* dan *post-test* yakni dari 80,53 meningkat menjadi 89,47 sehingga semakin terlihat pula perbedaan yang signifikan pada kelompok subjek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perlakuan *game therapy* yang diberikan dapat meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP yang mempunyai tingkat *school connectedness* sedang dan rendah.

DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat *school connectedness* pada siswa SMP yang memiliki tingkat *school connectedness* yang tergolong sedang dan rendah. Hal ini juga terlihat dari perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*, yakni terdapat peningkatan rata-rata yang signifikan. Begitu pula jika dilihat rata-rata perbedaan skor *pre-test* dan *pos-test* ditinjau dari setiap aspeknya terdapat peningkatan pula. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pemberian perlakuan berupa *game therapy* dapat meningkatkan tingkat *school connectedness* pada siswa SMP.

Game therapy yang diterapkan dalam penelitian ini ialah *game* yang bersifat kooperatif, yang mana dapat mengatasi hambatan sosial dan juga dapat memunculkan lebih banyak perilaku prososial antar sesama bahkan antar orang asing sekalipun. Peneliti juga memilih *game* yang sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada *school connectedness*, sehingga dengan penerapannya diharapkan dapat meningkatkan tingkat *school connectedness*.

Manfaat penerapan *game therapy* melalui aspek-aspek *school connectedness* diantaranya ialah mengatasi hambatan sosial, melatih komunikasi yang efektif/*open communication*, melekatkan hubungan antar satu sama lain dan juga melatih kerjasama dengan orang lain. Hal-hal ini sudah termasuk dalam setiap *game* yang diterapkan kepada kelompok eksperimen, yang mana terbagi dalam enam macam *game* yang bervariasi, yang diberikan dalam tiga kali pertemuan.

Aspek-aspek *school connectedness* ialah *being like by student*, *belonging*, *communication*, *being like by teacher*. Dari keempat aspek tersebut, dapat ditingkatkan melalui enam macam *game* yang dipilih oleh peneliti. Pada aspek *being like by student*, terdapat pada tiga macam *game* yang dapat membuat subjek mempunyai hubungan yang baik dengan teman sebaya dan juga dapat saing bekerjasama dengan teman sebaya. Kemudian pada aspek *belonging*, ditingkatkan melalui tiga macam *game* yang mana membuat subjek merasa nyaman berada di sekolah dan juga merasa senang saat berada di sekolah.

Pada aspek *communication*, diterapkan tiga macam *game* yang dapat meningkatkan komunikasi yang efektif bagi subjek dan juga melatih subjek untuk dapat melakukan komunikasi terbuka, selain itu juga melatih subjek agar dapat merasa aman dalam berkomunikasi sehingga tidak menyimpan segala sesuatu yang dirasakannya sendiri yang pada akhirnya membuatnya tidak betah berada di sekolah. Aspek yang terakhir ialah aspek *being like by teacher*, yang mana diterapkan pada empat macam *game* yang mana melatih subjek untuk mempunyai hubungan yang baik dengan guru.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Craig, Brown, Upright, Derosier, & Craig, 2016) metode berbasis permainan atau *game* terbukti dapat menjadi metode efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, meningkatkan pengetahuan sosial, fungsi dan kepercayaan diri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 4 Malang bahwa keterampilan sosial subjek, baik dalam komunikasi ataupun hubungan antar sesama meningkat.

Faktor-faktor *school connectedness* menurut (Sugar, 2012) yakni *sense of belonging*, persepsi disukai teman sebaya, persepsi disukai oleh guru dan orang dewasa lainnya di sekolah, komunikasi yang efektif, merasa aman, kepercayaan diri dan kepuasan akademik. Selain meningkatkan *school connectedness* melalui aspek-aspeknya, penelitian ini juga mencoba meningkatkan *school connectedness* ditinjau dari faktor-faktor *school connectedness* seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Terdapat penelitian (Mousavi & Safarzadeh, 2016) yang mengatakan bahwa terapi bermain dalam kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial, mengurangi rasa keterikatan yang kurang aman antar satu sama lain sehingga dapat meningkatkan rasa keterikatan anggota dalam suatu kelompok. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan, yakni perlakuan yang diberikan kepada subjek di kelompok eksperimen ialah bermain beberapa macam *game* secara berkelompok yang mana hasilnya dapat meningkatkan keterampilan sosial, rasa keterikatan dan

rasa aman para subjek sehingga tingkat *school connectedness* siswa dapat meningkat.

School connectedness siswa pada kelompok eksperimen ini dapat meningkat karena pemberian perlakuan berupa *game* dilakukan dalam enam sesi berturut-turut yang mana dalam setiap *game* yang diberikan mengandung unsur yang dapat meningkatkan aspek-aspek *school connectedness*. Tujuan diterapkannya *game* selama enam sesi berturut-turut ialah melatih aspek-aspek *school connectedness* agar muncul pada diri subjek, seperti keterampilan sosial, komunikasi yang efektif dan terbuka, memiliki rasa keterikatan yang aman dan lekat antar sesama anggota di sekolah dan lain sebagainya.

Game yang diberikan kepada subjek dalam kelompok eksperimen ada enam macam yaitu *colored candy go around*, *mirroring activity*, *feelings hide and seek*, *popsicle stick stack*, *you're star* dan *my wish for you*. Dalam *game* yang pertama yaitu *colored candy go around* (Liana Lowenstein, 2010) meningkatkan *school connectedness* dari aspek *communication* dan *being like by teacher*. Karena dalam permainan yang pertama ini, subjek dibagi ke dalam kelompok kecil lalu setiap orang mengambil permen dengan warna yang berbeda dan kemudian selanjutnya menceritakan hal-hal yang sudah ditentukan sesuai warna kepada teman-teman satu kelompoknya secara terbuka. Hal ini membantu melatih agar subjek dapat berkomunikasi/mengekspresikan apa yang dia rasakan terhadap orang lain, mencoba melatih agar dapat *open communication* kepada orang lain sehingga pada nantinya mereka akan merasa aman dalam komunikasi, baik komunikasi kepada sesama murid atau kepada guru.

Game yang kedua ialah *mirroring activity* meningkatkan keterampilan sosial sesuai dengan penelitian (Craig, Brown, Upright, Derossier, & Craig, 2016), yang mana pada permainan ini meningkatkan *school connectedness* dari aspek *belonging*, *communication* dan *being like by teacher*. Pada permainan ini setiap subjek berpasang-pasangan lalu kemudian mereka saling bergantian memperagakan suatu hal sesuai hati mereka yang mana kemudian dilakukan *feedback* dari apa yang didapat dari permainan tersebut secara bersama-sama di depan kelas. Dengan mereka saling memperagakan apa yang dilakukan temannya itu dapat melatih kelekatan diantara mereka dan juga mereka berlatih untuk dapat mengikuti aturan/perintah yang diberikan lawan mainnya, sehingga diharapkan mereka akan terlatih dapat mengikuti aturan/perintah yang diberikan guru atau orang lain di sekolah.

Selanjutnya ialah *game feelings hide and seek*, pada permainan ini meningkatkan aspek *being like by student*, *communication* dan *being like by teacher*. Hal ini meningkatkan keterikatan antar satu sama lain sesuai dengan penelitian (Mousavi & Safarzadeh, 2016). Prosedur permainan ini ialah para subjek mencari kartu yang tersembunyi yang mana pada setiap kartunya terdapat tulisan yang berbeda-beda tentang perasaan seperti senang, sedih dan lain sebagainya yang kemudian setiap orang harus menceritakan tentang perasaan tersebut kepada teman lainnya sehingga hal ini melatih subjek agar dapat berkomunikasi secara terbuka dan melatih

hubungan yang baik antar teman dan membuat rasa percaya diri untuk bergaul dengan orang lain.

Pada *game popsicle stick stack*, meningkatkan *school connectedness* melalui aspek *being like by student*, *belonging* dan *being like by teacher*, yang sesuai dengan penelitian (Mousavi & Safarzadeh, 2016) bahwa *game* dapat meningkatkan keterampilan sosial antar anggota kelompok dan meningkatkan rasa keterikatan antar anggota. Hal ini dilihat melalui prosedur pada permainan ini ialah menyusun stik diatas gelas secara berkelompok, sehingga melatih bagaimana kerjasama dalam satu tim, bagaimana hubungan dalam satu tim untuk menyelesaikan satu tujuan bersama. Kemudian pada permainan selanjutnya ialah *my wish for you* meningkatkan *school connectedness* melalui aspek *being like by student* dan *being like by teacher*. Karena dalam permainan ini subjek menuliskan hal-hal apa saja yang menjadi harapan atau keinginan terhadap teman sebayanya atau terhadap gurunya yang selama ini tidak diungkapkan.

Permainan yang terakhir ialah *you're star* meningkatkan *school connectedness* melalui aspek *belonging* dan *being like by teacher*. Sesuai dengan penelitian (Craig, Brown, Upright, Derosier, & Craig, 2016) bahwa *game* dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri pula pada anak. Dalam permainan ini subjek menuliskan tentang nama-nama siapa saja di lingkungan sekolah yang dirasa peduli terhadap dirinya, baik teman satu kelas, kakak kelas, guru ataupun staf yang ada di sekolah. Setelah menuliskan nama-nama tersebut, setiap orang bercerita kepada teman di setiap kelompoknya tentang nama orang yang ia tuliskan pada kertas tersebut.

Penelitian yang telah dilakukan ini juga tidak lepas dari kelemahan, beberapa kelemahan yang ada pada penelitian ini ialah dalam proses pemberian perlakuan yang berupa *game therapy* ini terlalu cepat yakni hanya dalam waktu enam sesi permainan, yang mungkin jika dalam proses pemberian perlakuan dilakukan lebih lama atau lebih banyak jenis permainan yang digunakan maka metode pemberian *game* akan lebih efektif untuk meningkatkan *school connectedness* siswa. Selain itu, subjek penelitian pada kelompok eksperimen pada umumnya memiliki tingkat *school connectedness* yang sedang, sedangkan yang memiliki tingkat *school connectedness* yang rendah hanya beberapa orang saja. Sehingga hal ini berkaitan dengan mudahnya tingkat *school connectedness* dapat ditingkatkan dengan pemberian perlakuan berupa *game* yang dilakukan selama enam kali berturut-turut. Keterbatasan peneliti yang lain ialah observer tambahan pada saat dilakukannya intervensi berupa *game* bukan merupakan sarjana psikologi, sehingga mungkin observasi yang dilakukan kurang baik.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan skor *school connectedness* yang signifikan setelah diberikannya perlakuan berupa *game* dengan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa pemberian perlakuan

berupa *game* dapat meningkatkan skor *school connectedness* pada siswa SMP. Implikasi dari penelitian ini bagi sekolah ialah penerapan metode *game therapy* ini dapat digunakan untuk meningkatkan *school connectedness* siswa, mengingat metode *game* yang digunakan dalam penelitian ini praktis dan tidak memerlukan waktu yang sangat banyak, dengan demikian para siswa mempunyai tingkat *school connectedness* yang tinggi dan dapat merasa nyaman berada di sekolah, dapat mengikuti semua kegiatan yang ada di sekolah tanpa terbebani. Saran bagi yang ingin melakukan penelitian selanjutnya tentang *school connectedness*, penelitian ini dapat dijadikan referensi terkait *school connectedness* siswa dapat ditingkatkan dengan metode eksperimen *game* dengan jangka waktu yang lebih lama atau dengan *game* yang lebih bervariasi. Selain itu, dalam pemilihan subjek hanya memilih subjek yang mempunyai tingkat *school connectedness* yang rendah saja agar lebih terlihat bagaimana metode ini dapat meningkatkan *school connectedness* pada siswa SMP serta membagi subjek menjadi dua kelompok yang berbeda, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembanding.

REFERENSI

- Allen, K., Vella-brodrick, D., & Waters, L. (2017). Social and Emotional Learning in Australia and the Asia-Pacific, 83–99. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-3394-0>
- Angus, R., & Hughes, T. (2017). School Climate, Connectedness and Academic Achievement: Examining Positive Impacts from High School Mentoring Services. *NCPEA Education Leadership Review of Doctoral Research*, 4, 1532–723.
- Centers for Disease Control and Prevention. (2009a). Fostering school connectedness. *U.S. Department of Health and Human Service*, (November), 1–3. Retrieved from www.human.cornell.edu/actforyouth%5Cnhttp://www.human.cornell.edu/actforyouth
- Centers for Disease Control and Prevention. (2009b). School connectedness. *U.S. Department of Health and Human Service*, 1–24.
- Centre for Disease Control and Prevention. (2009). School Connectedness: Strategies for Increasing Protective Factors Among Youth. *Linguistic Inquiry*, (Department of Health and Human Services). Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/4178324>
- Chung-Do, J. J., Goebert, D. A., Hamagani, F., Chang, J. Y., & Hishinuma, E. S. (2017). Understanding the Role of School Connectedness and Its Association With Violent Attitudes and Behaviors Among an Ethnically Diverse Sample of Youth. *Journal of Interpersonal Violence*, 32(9), 1421–1446. <https://doi.org/10.1177/0886260515588923>

- Craig, A. B., Brown, E. R., Upright, J., Derosier, M. E., & Craig, A. B. (2016). Enhancing Children's Social Emotional Functioning Through Virtual Game-Based Delivery of Social Skills Training. *Journal of Child and Family Studies*, 25(3), 959–968. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0274-8>
- Eliasa, E. I. (2014). Increasing Values of Teamwork and Responsibility of the Students through Games: Integrating Education Character in Lectures. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 123, 196–203. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1415>
- Harris, J., Hancock, M., & Scott, S. (2014). "Beam Me "Round, Scotty!": Exploring the Effect of Interdependence in Asymmetric Cooperative Games." *Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 417–418. <https://doi.org/10.1145/2658537.2661311>
- Hauser, M. (2016). Team L . E . A . D : Peer Mentoring as an Intervention Strategy to Increase School Connectedness.
- Islami, A. N. (2016). Hubungan Sense of School Belonging dengan Misbehavior pada Siswa Sekolah Menengah di Pondok Pesantren Annisa, 19–20.
- Joyce, H. D., & Early, T. J. (2014). The impact of school connectedness and teacher support on depressive symptoms in adolescents: A multilevel analysis. *Children and Youth Services Review*, 39, 101–107. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.02.005>
- Liana Lowenstein, M. (2010). Favorite Therapeutic Activities for Children, Adolescents, and Families: Practitioners Share Their Most Effective Interventions. *Assessment and Treatment Activities for Children, Adolescents and Families: Practitioners Share Their Most Effective Techniques*. Retrieved from <http://lianalowenstein.com/e-booklet.pdf>
- Maisyah, A. (2017). Hubungan Antara School Connectedness dengan Motivasi Berprestasi Siswa SMA Maarif NU Pandaan Tahun Ajaran 2016/2017.
- Marraccini, M. E., & Brier, Z. M. F. (2017). School connectedness and suicidal thoughts and behaviors: A systematic meta-analysis. *School Psychology Quarterly*, 32(1), 5–21. <https://doi.org/10.1037/spq0000192>
- McNeely, C. a, Nonnemaker, J. M., & Blum, R. W. (2002). Promoting School Connectedness: Evidence from the National Longitudinal Study of Adolescent Health. *The Journal of School Health*. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2002.tb06533.x>
- Moghadam, G. H. J., & Ghanifar, H. (2015). Game Therapy Effect on Improving Motor Skills in Children with Down Syndrome, 5(4), 254–260.
- Monahan, K. C., Oesterle, S., & Hawkins, J. D. (2010). Predictors and consequences of school connectedness: The case for prevention. *Part of a Special Issue: Promoting School Connectedness*, 17(September), 3–6.

<https://doi.org/10.2307/255943>

- Mousavi, B., & Safarzadeh, S. (2016). Effectiveness of the Group Play Therapy on the Insecure Attachment and Social Skills of Orphans in Ahvaz City, 9(9), 42–49. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n9p42>
- Muhaeminah. (2015). Game Therapy untuk Meningkatkan Sense of Belonging Anak Panti Asuhan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(1), 32–53.
- Pérez, J. F. C., Carney, J. V, Hazler, R. J., Casado, J. F., Carney, J. V, & Student, R. J. H. (2017). Student Leadership TEAMS : A Leadership Empowerment Intervention for School (Re) Connectedness Student Leadership TEAMS : A Leadership Empowerment Intervention for School (Re) Connectedness. *Journal of Counselor Leadership and Advocacy*, 0(0), 1–11. <https://doi.org/10.1080/2326716X.2017.1288590>
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2005). *Psikologi Eksperimen* (Cetakan 4). Jakarta: PT Indeks.
- Sugar, I. (2012). Measurement of School Connectedness (MOSC), (May).
- Szucs, L. (2014). Impact of Positive School Connectedness on Adolescent Mental Health and Academic Performance, (32).
- Thompson, D. R. (2006). School Connectedness in the Health Behavior in School-Aged Children Study: The Role of Student, School, and School Neighborhood Characteristics. *Journal of School Health*, 74(7), 204–386. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00129.x>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji validitas dan reliabilitas Skala *School Connectedness* (42 responden)

Nomer Item	r-hitung
Item 1	.294
Item 2	.513
Item 3	.588
Item 4	.172
Item 5	.458
Item 6	.481
Item 7	.409
Item 8	.549
Item 9	.286
Item 10	.548
Item 11	.287
Item 12	.422
Item 13	-.008
Item 14	.055
Item 15	.390
Item 16	.349
Item 17	.379
Item 18	.201
Item 19	.504
Item 20	.522
Item 21	.542
Item 22	.367
Item 23	.249
Item 24	.439
Item 25	.374
Item 26	.250
Item 27	.356
Item 28	.453
Item 29	.477
Item 30	.328
Item 31	.479
Item 32	.522
Item 33	.101
Item 34	.367
Item 35	.141
Item 36	.425
Item 37	.487
Item 38	.417
Item 39	.572
Item 40	.339

Item valid apabila nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,304)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.954	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_2	83.79	200.563	.689	.952
item_3	83.81	198.792	.747	.951
item_5	84.17	202.386	.503	.954
item_6	83.95	205.120	.569	.953
item_7	84.19	200.695	.610	.952
item_8	83.86	205.735	.499	.953
item_10	84.43	201.617	.578	.953
item_12	84.38	207.851	.338	.955
item_15	84.14	196.808	.757	.951
item_16	83.69	202.902	.668	.952
item_17	84.76	202.527	.537	.953
item_19	84.38	198.876	.664	.952
item_20	83.98	199.097	.719	.951
item_21	84.07	197.239	.788	.951
item_22	84.36	199.601	.640	.952
item_24	84.00	202.000	.564	.953
item_25	83.88	203.815	.495	.953
item_27	84.29	206.160	.485	.953
item_28	84.07	202.263	.679	.952
item_29	84.19	198.792	.796	.951
item_30	84.60	204.881	.496	.953
item_31	83.95	194.729	.791	.951
item_32	84.19	198.207	.826	.951
item_34	84.55	196.595	.662	.952
item_36	84.21	200.611	.765	.951

item_37	84.24	199.357	.647	.952
item_38	84.12	206.449	.399	.954
item_39	84.33	198.667	.750	.951
item_40	84.10	199.454	.668	.952

Lampiran 2. Uji Kenormalan Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pre_test	post_test
N		19	19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80.53	89.47
	Std. Deviation	9.477	12.942
	Absolute	.122	.087
Most Extreme Differences	Positive	.089	.087
	Negative	-.122	-.073
Kolmogorov-Smirnov Z		.532	.378
Asymp. Sig. (2-tailed)		.940	.999

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 3. Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test	80.53	19	9.477	2.174
	post_test	89.47	19	12.942	2.969

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre_test & post_test	19	.560	.013

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test - post_test	-8.947	10.947	2.511	-14.224	-3.671	-3.563	18	.002

Lampiran 4. Blueprint Skala Penelitian (Tryout)

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			Fav	Unfav	
1.	<i>Being liked by student</i>	Perasaan dihormati, menyukai dan terhubung dengan siswa lain	1,4,7,11,14,17,22,26,29,32	-	10
2.	<i>Belonging</i>	Rasa memiliki/kelekatan	2,3,9,15,20,23,24,31,34,37	-	10
3.	<i>Communication</i>	Mengekspresikan diri, apresiasi pengalaman orang lain dan mengkomunikasikan kebutuhan mereka	5,8,10,13,19,21,25,33,35,40	-	10
4.	<i>Being liked by teacher</i>	Perasaan dihormati, menyukai dan terhubung dengan guru	6,12,16,18,27,28,30,36,38,39	-	10
Total			40	-	40

Lampiran 5. Blueprint Skala Valid

No	Aspek	Indikator	Item		Total
			Fav	Unfav	
1.	<i>Being liked by student</i>	Perasaan dihormati, menyukai dan terhubung dengan siswa lain	5,11,15,20,23	-	5
2.	<i>Belonging</i>	Rasa memiliki/kelekatan	1,2,9,13,16,22,24,26	-	8
3.	<i>Communication</i>	Mengekspresikan diri, apresiasi pengalaman orang lain dan mengkomunikasikan kebutuhan mereka	3,6,7,12,14,17,29	-	7
4.	<i>Being liked by teacher</i>	Perasaan dihormati, menyukai dan terhubung dengan guru	4,8,10,18,19,21,25,27,28	-	9
Total			29	-	29

Lampiran 6. Skala *Tryout School Connectedness*

Petunjuk pengisian :

Silahkan isi identitas dengan lengkap. Beri tanda checklist atau centang (✓) pada salah satu kolom yang terdapat di sebelah kanan pernyataan. Setiap orang mempunyai jawaban yang berbeda-beda, maka berilah tanda pada kolom yang paling sesuai dengan diri Anda.

Adapun pilihan jawaban tersebut adalah :

SS: Sangat Setuju, jika Anda sangat setuju dengan pernyataan yang tertulis;

S : Setuju, jika Anda setuju dengan pernyataan pernyataan yang tertulis;

TS : Tidak Setuju, jika Anda tidak setuju dengan pernyataan yang tertulis;

STS : Sangat Tidak Setuju, jika Anda sangat tidak setuju dengan pernyataan yang tertulis.

Nama :

Jenis Kelamin / usia :

Kelas :

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya memiliki banyak teman di SMP PGRI 1 Karangploso.				
2.	Saya merasa bangga bersekolah di SMP PGRI 1 Karangploso.				
3.	Saya merasa bahwa saya belajar banyak di SMP PGRI 1 Karangploso.				
4.	Siswa lain di sekolah ini, memperhatikan pendapat saya dengan serius.				
5.	Saya merasa bahwa tidak sulit untuk mendapatkan bantuan ketika saya membutuhkan pertolongan.				
6.	Guru-guru disini menyayangi/menghargai saya.				
7.	Siswa disini ramah.				
8.	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada yang tidak saya mengerti.				

9.	Saya menyukai kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah saya.				
10.	Saya merasa bahwa siswa lain bias membantu saya dalam belajar.				
11.	Saya merasa bahwa siswa di sekolah ini peduli satu sama lain.				
12.	Guru-guru disini memperhatikan saya dengan baik.				
13.	Orang-orang disini memperhatikan dan mendukung bakat saya.				
14.	Saya diperlakukan dengan hormat seperti siswa lainnya.				
15.	Bersekolah di SMP PGRI 1 Karangploso membuat saya bersemangat.				
16.	Saya merasa bahwa guru-guru disini ingin saya sukses.				
17.	Saya merasa bahwa saya dapat bergantung pada siswa lain disini.				
18.	Saya disukai oleh sebagian besar guru di SMP PGRI 1 Karangploso.				
19.	Saya merasa bahwa tidak sulit untuk mendapatkan bantuan ketika saya mempunyai pertanyaan.				
20.	Saya menikmati/enjoy berada di SMP PGRI 1 Karangploso.				
21.	Ketika saya memiliki masalah dengan teman yang lain, ada yang bisa membantu saya di SMP PGRI 1 Karangploso.				
22.	Siswa lain menyukai saya apa adanya.				
23.	Saya menikmati perayaan dan acara di SMP PGRI 1 Karangploso.				
24.	Saya suka dengan sebagian besar mata pelajaran di SMP PGRI 1 Karangploso.				
25.	Setidaknya ada satu guru atau teman atau orang lain di SMP PGRI 1 Karangploso yang bisa saya ajak bicara ketika saya memiliki masalah.				
26.	Saya ikut serta dalam banyak kegiatan di SMP PGRI 1 Karangploso.				
27.	Saya merasa bahwa guru-guru memahami saya.				

28.	Saya memiliki hubungan baik dengan beberapa guru di SMP PGRI 1 Karangploso.				
29.	Siswa lain di sekolah ini mudah menerima saya dengan baik.				
30.	Guru-guru disini tertarik atau suka dengan saya.				
31.	Saya senang berada di SMP PGRI 1 Karangploso.				
32.	Saya merasa dekat/nyambung dengan siswa lain.				
33.	Saya tidak malu untuk meminta bantuan kepada orang lain di sekolah ini.				
34.	Saya merasa bangga saat memberitahu orang lain bahwa saya sekolah di SMP PGRI 1 Karangploso.				
35.	Saya nyaman untuk berbicara terbuka disini.				
36.	Saya merasa diperlakukan dengan adil oleh guru di SMP PGRI 1 Karangploso.				
37.	Saya merasa menjadi bagian dari SMP PGRI 1 Karangploso.				
38.	Guru disini memberikan tanggapan dengan baik atas pertanyaan-pertanyaan saya.				
39.	Saya merasa guru di sekolah ini peduli dengan saya.				
40.	Saya bisa menunjukkan kelebihan dan bakat saya di sekolah ini.				

TERIMA KASIH :)

Lampiran 7. Skala *School Connectedness*

Petunjuk pengisian :

Silahkan isi identitas dengan lengkap. Beri tanda checklist atau centang (✓) pada salah satu kolom yang terdapat di sebelah kanan pernyataan. Setiap orang mempunyai jawaban yang berbeda-beda, maka berilah tanda pada kolom yang paling sesuai dengan diri Anda.

Adapun pilihan jawaban tersebut adalah :

SS: Sangat Setuju, jika Anda sangat setuju dengan pernyataan yang tertulis;

S : Setuju, jika Anda setuju dengan pernyataan pernyataan yang tertulis;

TS : Tidak Setuju, jika Anda tidak setuju dengan pernyataan yang tertulis;

STS : Sangat Tidak Setuju, jika Anda sangat tidak setuju dengan pernyataan yang tertulis.

Nama :

Jenis Kelamin / usia :

Kelas :

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa bangga bersekolah di sekolah ini.				
2.	Saya merasa bahwa saya belajar banyak di sekolah ini.				
3.	Saya merasa bahwa tidak sulit untuk mendapatkan bantuan ketika saya membutuhkan pertolongan.				
4.	Guru-guru disini menyayangi/menghargai saya.				
5.	Siswa disini ramah.				
6.	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada yang tidak saya mengerti.				
7.	Saya merasa bahwa siswa lain bias membantu saya dalam belajar.				
8.	Guru-guru disini memperhatikan saya dengan baik.				
9.	Bersekolah disini membuat saya bersemangat.				
10.	Saya merasa bahwa guru-guru disini ingin saya sukses.				
11.	Saya merasa bahwa saya dapat bergantung pada siswa lain disini.				
12.	Saya merasa bahwa tidak sulit untuk mendapatkan bantuan ketika saya mempunyai pertanyaan.				

13.	Saya menikmati/enjoy saat berada di sekolah				
14.	Ketika saya memiliki masalah dengan teman yang lain, ada yang bisa membantu saya.				
15.	Siswa lain menyukai saya apa adanya.				
16.	Saya suka dengan sebagian besar mata pelajaran di sekolah				
17.	Setidaknya ada satu guru atau teman atau orang lain di sekolah yang bisa saya ajak bicara ketika saya memiliki masalah.				
18.	Saya merasa bahwa guru-guru memahami saya.				
19.	Saya memiliki hubungan baik dengan beberapa guru di sekolah				
20.	Siswa lain di sekolah ini mudah menerima saya dengan baik.				
21.	Guru-guru disini tertarik atau suka dengan saya.				
22.	Saya senang berada di sekolah.				
23.	Saya merasa dekat/nyambung dengan siswa lain.				
24.	Saya merasa bangga saat memberitahu orang lain bahwa saya sekolah di sekolah ini.				
25.	Saya merasa diperlakukan dengan adil oleh guru di sekolah.				
26.	Saya merasa menjadi bagian dari sekolah.				
27.	Guru disini memberikan tanggapan dengan baik atas pertanyaan-pertanyaan saya.				
28.	Saya merasa guru di sekolah ini peduli dengan saya.				
29.	Saya bisa menunjukkan kelebihan dan bakat saya di sekolah ini.				

TERIMA KASIH :)

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan



Mengisi skala *pre-test*



Game Popsicle Stick Stack



Game Colored Candy Go Around



Game Mirroring Activity



Game Feelings Hide and Seek



Game My wish for you



Game You're star



Mengisi post-test



Lampiran 9. Skoring Skala *Pre-test*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE
1	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	84 zadan
2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	76 zadan
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	90 zadan
4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	1	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	4	86 zadan
5	1	3	3	3	4	4	4	3	1	4	4	4	1	4	4	1	4	1	1	4	1	2	4	1	1	1	1	2	2	3	75 zadan
6	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	1	4	4	1	4	1	2	4	1	1	3	1	1	2	1	2	1	2	73 zadan
7	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	77 zadan
8	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	86 zadan
9	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	2	3	3	2	3	78 zadan
10	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	94 zadan
11	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	94 zadan
12	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	2	4	99 tingqi
13	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	95 tingqi
14	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	3	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	77 zadan
15	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	63 ronda
16	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	81 zadan
17	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	102 tingqi
18	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	81 zadan
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86 zadan
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87 zadan
21	2	2	3	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	1	3	2	2	1	2	2	1	2	57 ronda	
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	85 zadan
23	2.90909	3.09091	2.77273	2.86364	2.95455	3.18182	2.95455	2.72727	2.72727	3.45455	2.54545	3	2.68182	2.95455	3.04545	2.90909	3.18182	2.59091	2.81818	3.13636	2.31818	2.90909	3.18182	2.59091	2.22727	2.68182	3	2.63636	2.95455		
24	64	68	61	63	65	70	65	60	60	76	56	66	59	65	67	64	70	57	62	69	51	64	70	57	49	59	66	58	65		

AF	AG	AH	AI
Mean:	83		
SD:	11		
	tinggi:	lebih besar dari	94
	sedang:	antara	94 dan 72
	rendah:	lebih kecil dari	72

Lampiran 10. Skoring Skala *post-test*

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE
1	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	105	tinggi
2	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	97	tinggi
3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	108	tinggi
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	96	tinggi
5	1	1	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	4	4	4	1	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	rendah
6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	2	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	4	91	rendah
7	3	3	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	1	75	rendah
8	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	73	rendah
9	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	4	100	tinggi
10	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	93	rendah
11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	86	rendah
12	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	80	rendah
13	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	73	rendah
14	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	82	rendah
15	3	4	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	2	2	86	rendah
16	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	rendah
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116	tinggi
18	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	68	rendah
19	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	97	tinggi
20	3.21053	3.21053	3.15789	3.21053	3.05263	3.31579	3.26316	3.10526	2.94737	3.52632	2.89474	3.36842	3.10526	3.10526	3.10526	2.89474	3.05263	3	2.84211	3.26316	2.47368	3.10526	3.21053	2.84211	2.89474	3.10526	2.94737	3.05263	3.21053		
21	61	61	60	61	58	63	62	59	56	67	55	64	59	59	59	55	58	57	54	62	47	59	61	54	55	59	56	58	61		

Lampiran 11. Tabel deskripsi subjek

jenis kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
laki-laki	12	63.2	63.2	63.2
Valid perempuan	7	36.8	36.8	100.0
Total	19	100.0	100.0	

usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
12 tahun	2	10.5	10.5	10.5
13 tahun	10	52.6	52.6	63.2
Valid 14 tahun	6	31.6	31.6	94.7
16 tahun	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

hasil kategori pre-test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sedang	17	89.5	89.5	89.5
Valid rendah	2	10.5	10.5	100.0
Total	19	100.0	100.0	

hasil kategori post-test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	7	36.8	36.8	36.8
Valid sedang	11	57.9	57.9	94.7
rendah	1	5.3	5.3	100.0
Total	19	100.0	100.0	

Lampiran 12. Tabel skor rata-rata tiap aspek (*pre-test*)

Aspek like by student

2.9545	2.5455	3.0455	3.1364	3.1818	2.9727
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Aspek Communication

2.7619	3.1818	2.9545	3	2.9545	3.1818	2.9545	2.9985
--------	--------	--------	---	--------	--------	--------	--------

Aspek Belongin

B:	2.9091	3.0909	2.7273	2.6818	2.9091	2.9091	2.5909	2.6818	2.8125
----	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Aspek like by teacher

LT:	2.8636	2.7273	3.4545	2.5909	2.8182	2.3182	2.2273	3	2.6364	2.7374
-----	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---	--------	--------

Lampiran 13. Tabel skor rata-rata tiap aspek (*post-test*)

Aspek *like by student* dan *belonging*

LB :									
3.05263	2.89474	3.10526	3.26316	3.21053	3.10526				
B :									
3.21053	3.21053	2.94737	3.10526	2.89474	3.10526	2.84211	3.10526	3.05263	

Aspek *communication* dan *like by teacher*

C :									
3.15789	3.31579	3.26316	3.36842	3.10526	3.05263	3.21053	3.21053		
LT :									
3.21053	3.10526	3.52632	3	2.84211	2.47368	2.89474	2.94737	3.05263	3.005848

Lampiran 14. Modul intervensi



MODUL

GAME THERAPY UNTUK MENINGKATKAN *SCHOOL* *CONNECTEDNESS* PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)

Safirah Firdausi
(201410230311348)

A. Masalah/ isu yang akan diintervensi

Permasalahan yang ditemukan ialah *school connectedness* yang rendah, dimana menyebabkan siswa tidak merasa terhubung dengan sekolah, tidak merasa aman dan nyaman saat berada di sekolah. Hal ini menyebabkan adanya perilaku membolos yang dilakukan siswa. Karena mereka merasa bosan, jenuh dan malas saat berada di sekolah, sehingga lebih memilih tidak pergi ke sekolah. Tidak juga mempunyai teman atau guru atau bahkan orang yang menyenangkan yang membuat mereka betah berada di sekolah.

Peneliti melihat kurangnya *School connectedness* yang dimiliki oleh siswa dimana seorang siswa merasa diterima, dihargai, dipedulikan, merasa dekat dan merasa didukung oleh orang-orang di lingkungan sekolah (Goodenow, 1993; Libbey, 2004; Weiss, Cunningham, Levis & Clark, 2005 dalam (Joyce & Early, 2014). Menurut Waters and Cross (2010) *school connectedness* didefinisikan sebagai suatu kepercayaan seorang siswa dimana ia tumbuh di lingkungan sekolah yang peduli terhadap proses pembelajaran siswa itu sendiri dan peduli terhadap mereka sebagai seorang individu.

Selain itu juga *school connectedness* mencakup dukungan proses pembelajaran siswa, interaksi yang positif antara guru dan siswa, dan merasa aman dalam lingkungan sekolah. (Marraccini & Brier, 2017). Sehingga dengan begitu, peneliti ingin meningkatkan *school connectedness* siswa dengan metode *game* yang mana sudah terbukti bisa meningkatkan *sense of belonging*. Dimana *sense of belonging* merupakan salah satu aspek dalam *school connectedness*, sehingga dengan pemberian metode ini dapat meningkatkan *school connectedness* melalui aspek-aspeknya.

B. Jenis Intervensi

Jenis intervensi yang digunakan ialah *game* berfungsi sebagai sarana dalam mengasuh dan membantu dalam melatih serta mendidik anak. Dalam permainan kelompok anak akan tahu tentang aturan dan norma sosial seperti: rasa kooperatif dan mengikuti perintah. Anak-anak

mengekspresikan perasaan mereka dalam permainan, bakat mereka akan berkembang dan ketakutan mereka akan muncul. Game akan menumbuhkan kepribadian anak (Moghadam & Ghanifar, 2015).

Game yang kooperatif terbukti cepat mengatasi hambatan sosial dan menyebabkan lebih banyak memunculkan perilaku prososial, bahkan diantara orang asing. Selain itu juga dapat memunculkan keinginan untuk mulai bekerja sama dalam permainan dan juga dapat meningkatkan sosialisasi antar pemain (Harris et al., 2014). Menurut Suwarjo & Eva Imania dalam (Eliasa, 2014) permainan yang sederhana bisa meningkatkan kerjasama dan kemampuan sosial anggota, berlatih komunikasi dan untuk meningkatkan manajemen emosional. Lebih dari pada itu, permainan yang sederhana juga bisa membangun harga diri, untuk meningkatkan kekompakan kelompok dan untuk memperkuat peran anggota kelompok. Dalam Muhaeminah (2015) *game therapy* ialah terapi interaksi sosial yang menyediakan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial bagi subjek melalui permainan (*game*).

C. Tujuan Intervensi

Aspek psikologis yang ingin ditingkatkan ialah *school connectedness*.

Tujuan umum : Untuk meningkatkan *school connectedness* pada siswa di SMP Muhammadiyah 4 Malang

Tujuan Khusus :

1. Meningkatkan *school connectedness*, melalui aspek-aspeknya yaitu *being like by student, communication, belonging* dan *being like by teacher*.

D. Peserta atau sasaran Intervensi

Subjek intervensi merupakan siswa SMP yang memiliki tingkat *school connectedness* yang sedang dan rendah

E. Pihak yang terlibat dalam intervensi, hanya subjek intervensi dan peneliti sebagai instruktur/fasilitator dalam game

F. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Intervensi

Intervensi dilaksanakan pada bulan Maret 2018. Dan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 4 Malang

G. Tata Ruang Pelaksanaan Intervensi

Disesuaikan dengan *game* pada setiap sesinya.

H. Media Intervensi

Merupakan alat-alat yang dibutuhkan untuk *game therapy* : permen, kertas, bolpen, stik eskrim, gelas, selotip, lem.

I. Tahapan/prosedur pelaksanaan intervensi yang akan dilakukan

1)

Tahap	Waktu	Kegiatan
1	Maret 2018	Sesi 1 : -Colored Candy Go Around
2	Maret 2018	Sesi 2 : - Popsicle Stick Stack
3	Maret 2018	Sesi 3 : - Mirroring Activity
4	Maret 2018	Sesi 4 : -Feeling Hide and Seek
5	Maret 2018	Sesi 5 : -You're Star
6	Maret 2018	Sesi 6 : -My Wish For You

2) Penjabaran Kegiatan Per sesi

Aktivitas ke 1 “perkenalan”

- membuka acara dan memperkenalkan diri kepada peserta dan menjelaskan gambaran kegiatan.
- Prosedur :
 - Membuka acara
 - Memperkenalkan diri kepada peserta
 - Memberikan gambaran tentang kegiatan
 - Memberikan jargon semangat
 - Menanyakan kesiapan para peserta untuk memulai kegiatan
- Instruksi :
 - 1 Assalamualaikum wr wb, selamat pagi.. apa kabar Adik-adik semua hari ini?
 - 2 Baik sekali, oke sebelumnya perkenalkan saya memperkenalkan diri terlebih dahulu. Nama saya....., saya sebagai orang yang memandu jalannya kegiatan ini.
 - 3 Sudah kenal ya dengan saya disini? Sekarang Adik-adik semua apakah tahu apa yang akan kita lakukan pada hari ini?
 - 4 Kita disini akan melakukan sebuah kegiatan, kegiatan apakah itu? Bermain game...
 - 5 Oke, sebelum kita mulai, mari kita melakukan pemanasan dahulu supaya lebih semangat.

Aktivitas ke 2 “ice breaking”

- Instruksi :
 - 1 Silahkan semua peserta berdiri
 - 2 Memberikan contoh : Saya mendapatkan pulpen dari A dan saya akan memberikan pulpen ini kepada B” dan seterusnya hingga pulpen kembali ke pada director”.

Aktivitas ke 3 “game therapy”

- Colored Candy Go Around, memberikan permen kepada setiap peserta dengan warna yang berbeda dan setiap warna permen mempunyai instruksi yang berbeda. Instruksinya ialah tidak membolehkan untuk memakan permen tersebut. Kemudian mintalah seseorang untuk menunjukkan warna permen apa yang ia miliki, dan menjawab pertanyaan sesuai dengan warna permen yang ia miliki.

Hijau : Mendeskripsikan diri

Purple : Apa yang membuatmu bahagia di sekolah

Orange : Apa yang akan ditingkatkan dari diri sendiri berkaitan dengan sekolah

Merah : Hal yang kamu khawatirkan/ takutkan di sekolah

Kuning : Sesuatu yang menyenangkan tentang sekolah

Pastikan semua mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan warna permen yang ia dapatkan.

- Mirroring Activity, Instruksi dari permainan ini ialah : “Saya ingin kamu berdiri di depan saya (dua langkah di depan). Kamu menjadi cermin saya. Apa saja yang saya lakukan, kamu harus mencoba untuk melakukannya juga, dengan sama persis seperti apa yang saya lakukan, sehingga kamu adalah cermin saya. Saya akan bergerak dengan pelan sehingga kamu mempunyai kesempatan untuk bisa berpikir apa yang akan saya lakukan, sehingga kita bisa melakukan itu secara bersamaan. Kita tidak bisa bersentuhan satu sama lain. Saya akan memperagakannya terlebih dahulu, kemudian selanjutnya bergantian. Siap? Mulai” Hal ini dilakukan secara bergiliran sampai semua peserta mendapatkan giliran.

- Feelings hide and seek, bermain petak umpet dengan menggunakan kartu. Kartu yang berisikan berbagai macam perasaan (sedih, senang, marah dsb) disembunyikan di tempat-tempat tertentu. Kemudian, diberikan instruksi/penjelasan bahwa di berbagai situasi, terkadang banyak orang yang menyembunyikan apa yang ia rasakan terhadap orang lain. Sehingga dalam permainan ini, setiap peserta akan mencari kartu yang tersembunyi yang sesuai dengan perasaan apa yang ia sembunyikan, kemudian mengungkapkan apa yang ia rasakan tersebut serta menjelaskan kenapa ia harus menyembunyikan hal tersebut.
- Popsicle stick stack, partisipan dibagi rata menjadi kelompok kecil. Instruksi dalam permainan ini ialah :
 1. Sebagai sebuah kelompok, tantangannya ialah untuk menyeimbangkan semua stik es krim ini diatas gelas cup.
 2. Setiap orang harus mendapatkan giliran untuk meletakkan hanya satu stik es krim setiap gilirannya.
 3. Setiap orang hanya boleh memegang stik miliknya sendiri, tidak boleh menggeser atau memegang stik milik temannya.
 4. Pada permainan ini dilakukan tanpa ada suara, mengarahkan teman, berbisik atau suara apa pun yang lain. Sehingga dalam meletakkan stik, dilakukan secara bebas namun bergantian, tidak boleh dalam waktu yang bersamaan. Siapapun boleh meletakkan stiknya kapan pun, setelah giliran siapa pun asalkan tidak bersamaan dengan peserta yang lainnya.
 5. Apabila stik jatuh ke dalam gelas, maka permainan dimulai dari awal.
 6. Sebelum permainan dimulai kembali, didiskusikan terlebih dahulu apa yang terjadi pada kelompok tersebut.

- You're Star, setiap peserta diberikan sebuah kertas yang mana di tengah kertas itu tertulis namanya. Kemudian mintalah setiap peserta untuk menggambarkan bintang-bintang di sekeliling namanya yang mana di dalam bintang tersebut tuliskan nama orang di sekolah yang peduli terhadap dia. Nama yang ditulis boleh teman, guru atau staff sekolah lainnya. Setelah selesai menulis, didiskusikan bersama mengenai siapa saja yang mereka tulis di bintang tersebut.
- My wish for you, Setiap partisipan diberikan kertas, yang mana pada kertas tersebut tuliskan kata "My Wish For You". Setelah itu setiap orang menuliskan namanya di bagian bawah dari tulisan tersebut. Setelah itu, kertas itu digilir ke sebelah kiri, dan setiap orang harus menuliskan harapannya terhadap sang pemilik kertas terkait hal-hal yang berhubungan dengan sekolah. Setelah kertas kembali pada pemiliknya, pemiliknya membaca harapan itu dengan keras dalam forum dan mendiskusikannya bersama.

Aktivitas ke 4 "penutup"

Intruksi :

- Baiklah tidak terasa kita sudah berada di penghujung acara.
- Besar harapan saya agar adik-adik semua yang berada disini bisa mengambil pelajaran dari apa yang kita lakukan hari ini
- Jadi jika nanitnya kami berkunjung kemari, kami mau mendapatkan informasi yang positif dan perubahan yang baik.
- Sebelum menutup acar saya mau mendengar jargon terlebih dahulu.

- Baiklah kurang lebihnya mohon maaf , kami pamit undur diri. Semoga kita semua tetap diberikan kesehatan. Akhir kata, billahitaufiq walhidayah, wassalamualaikum wr wb.

3) Materi yang akan diberikan

- Membuat para peserta bisa saling membuka komunikasi antar satu dengan yang lainnya. Setelah permainan selesai diberikan beberapa pertanyaan diskusi :

Pelajaran apa yang didapatkan dari permainan ini?

Apakah ada sesuatu yang baru kamu ketahui dari temanmu?

Bagaimana kamu ingin merubah dirimu menjadi lebih baik?

- Membuat peserta saling terikat antara satu sama lain, harus perhatian penuh pada gerak-gerik lawannya. Permainan ini juga menumbuhkan rasa kooperatif bagi peserta, menumbuhkan kemampuan dalam menerima instruksi dari orang lain
- Meningkatkan komunikasi terbuka dengan sesama, berlatih mengungkapkan rasa yang disembunyikan, mengekspresikan emosi.
- Menumbuhkan rasa percaya diri bahwa ia tidak sendiri, banyak orang di sekeliling yang peduli terhadapnya, menumbuhkan rasa saling peduli antar sesama.
- Meningkatkan rasa positif terhadap diri sendiri, peduli terhadap orang lain, menumbuhkan rasa *belonging* terhadap sesama.